LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

Dream PLANET

NÚMERO 9
495 PTAS. 2,98 EUROS

SPACE CHANNEL 5
HIPNOTIZADOS POR EL RITMO

MARVEL VS. CAPCOM 2 Y DEAD OR ALIVE 2
A GUANTAZO LIMPIO

F355 CHALLENGE Y GRANDIA II
ANÁLISIS DE IMPORTACIÓN

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
GUÍA DE SUPERVIVENCIA

¡¡CONCURSO!!
10 GAUNTLET LEGENDS

VIRTUA TENNIS
EL GOLPE GANADOR DE SEGA

00009
8 421174 023589
editorial aurum

SPT MASTERS PHI

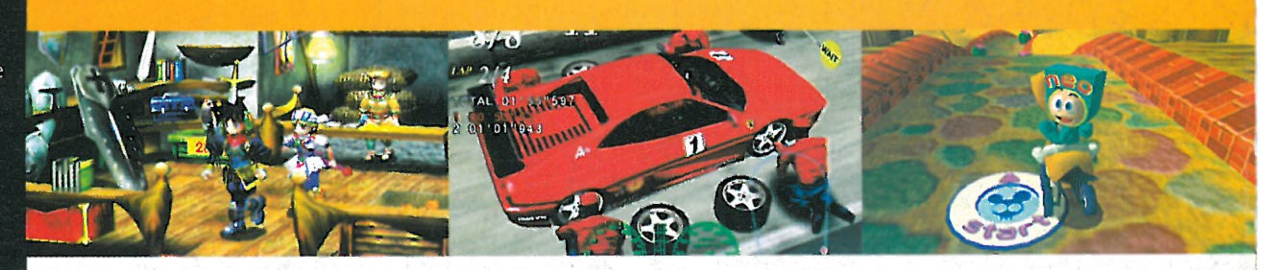
EDITORIAL



Se acabó la tranquilidad del verano. La industria de los juegos ya ha puesto en funcionamiento sus máquinas. Buena prueba de ello son los títulos que ya se han lanzado al mercado (como Virtua Tennis, Space Channel 5 o Marvel vs Capcom 2, todos ellos analizados en este número) o los que hemos podido ver en la feria ECTS 2000, celebrada en Londres durante el 3, 4 y 5 de septiembre (abrimos la sección Mapamundi de este mes con un artículo sobre dicho evento).

También destacan por su calidad los dos títulos incluidos en el apartado de Importación: Grandia II y F355 Challenge. El primero es un juego de rol desarrollado por GameArts con una historia de peso y gráficos de extraordinaria calidad. Al segundo, por su parte, ya le dedicamos dos páginas de Toma de Contacto en el número anterior. Sin embargo, no hemos podido evitar la tentación de analizar a fondo la versión completa del juego que los japoneses disfrutan desde Agosto. Disponer de buenos juegos es una de las mejores formas de plantar cara a la PlayStation 2, cuya aparición en occidente está a la vuelta de la esquina. Aunque una política de reducción en los precios puede ser a corto plazo aún más efectiva. De momento, la división americana de Sega ha reducido un 25% el precio de la Dreamcast e inaugura, a la vez, una línea de juegos que costarán unas 3.990 ptas. En el ECTS se ha tenido noticia de una próxima rebaja del precio de la consola en Europa aunque Sega España todavía no ha confirmado oficialmente la medida.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es



Dream Planet

Número 9 Octubre 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Directora de Marketing: **Aída Gascón**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

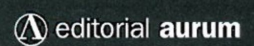
PUBLICIDAD
Barcelona: **Elena Roca**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99





6

MAPAMUNDI

La industria del videojuego se reúne en Londres para presentar sus próximos lanzamientos y por eso hemos ido a la capital inglesa: para que te enteres de todo lo que ha pasado allí. ¿Te parecen caros los juegos para Dreamcast? Pues prepárate porque pronto habrán novedades al respecto

& DVD-Rom

Hardware

Peripherals

Entertainment & Edutainment Software

Educational & Reference Software

Development tools & services

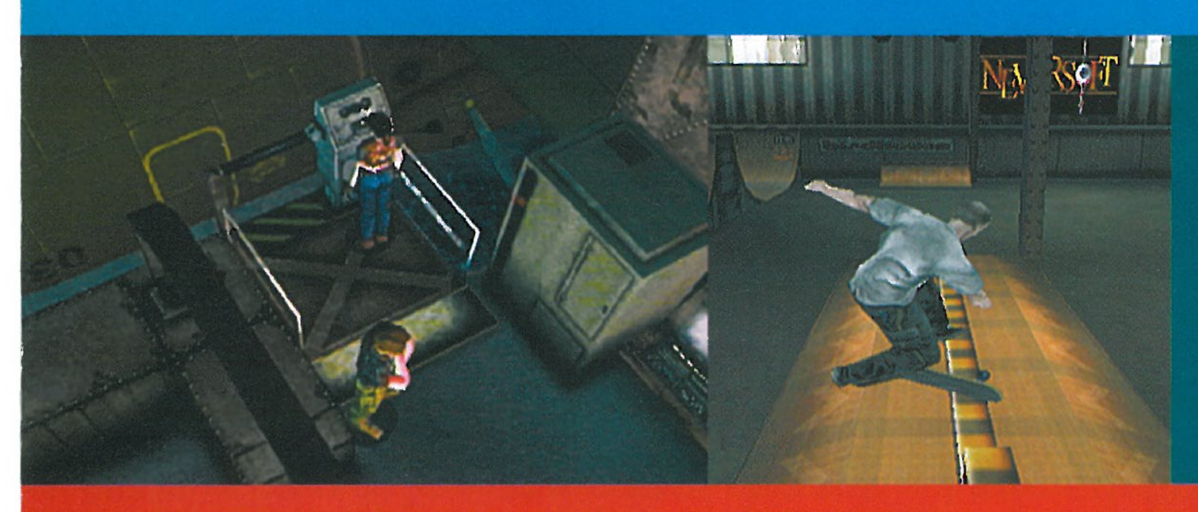


13

21

PHOTOFINISH

Por mucho que hagamos memoria no recordamos una concentración de juegazos tan impresionante como la de este mes. Ese *fistro* de Virtua Tennis, ese *torpedo* de Space Channel 5, ese *pecador* de Dead or Alive 2, ese *condemor* de Marvel vs. Capcom 2... ¡Te queremos Dreamcast!

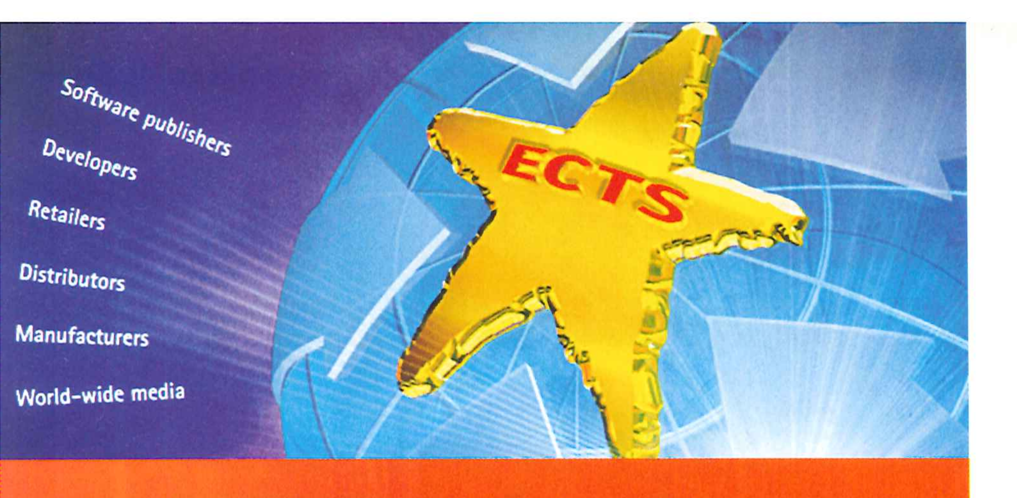


43

87

PLANETARIO

Se acabaron las vacaciones y a aquellos que estudian o quieren volver a hacerlo les irá de perlas el monográfico sobre formación gratuita por Internet. Y atención a la sección Periferia porque analizamos el Racing System, un señor volante indispensable para tus juegos de carreras.



TOMA DE CONTACTO

Los juegos de conducción van a ponerse tan de moda en nuestra consola que el atasco va a ser de órdago. Colócate bien el cinturón de seguridad porque llegan a toda velocidad Vanishing Point, F1 Racing Championship y F355 Challenge. Y entre tanto coche se esconde un auténtico bombazo: Grandia II.



BRÚJULA

¡Ya está aquí! A petición popular te ofrecemos la primera parte de la guía más importante desde que se inventaron las Páginas Amarillas: Resident Evil Code: Veronica. Y como seguro que ya tienes tu copia de ChuChu Rocket! hemos pensado que tampoco te irían mal unos cuantos consejillos.

Sumario

6 Mapamundi

13 Toma de contacto
14 Vanishing Point
15 F1 Racing Championship
16 Importación

21 Photofinish
22 Virtua Tennis
26 Space Channel 5
30 Dead or Alive 2
32 Marvel vs. Capcom 2
34 Gauntlet Legends
36 Spirit of Speed 1937
38 Super Magnetic Neo
40 Virtua Athlete 2K

43 Brújula
44 Resident Evil Code: Veronica
58 ChuChu Rocket!
74 Tony Hawk's Skateboarding

87 Planetario
88 Dream On-Line
92 Buzón
95 Periferia
96 Directorio

Extras
12 Suscripción
20 Concurso
42 Números atrasados
98 A la vista

Sega, la gran ausente del ECTS

La última edición de la mayor exposición europea de videojuegos, celebrada en Londres durante los días 3 y 5 de septiembre, ha cerrado sus puertas con un balance de novedades algo discreto. En el stand de Nintendo, los visitantes tuvieron la oportunidad de probar la nueva Game Boy Advance, cuyo lanzamiento en Europa está previsto para julio del año que viene. La Advance es una consola portátil dotada de una pantalla TFT, gráficos de 32 bits, un peso muy reducido y un puerto para conectarla a la futura Game Cube de Nintendo, que no aparecerá en el mercado europeo antes del 2002. Desde luego, Sony no se ha dormido en los laureles y como novedad especial ha presentado una beta avanzada de Gran Turismo 2000, un título para PS 2 de calidad incuestionable. Además, ha sido presentada en Europa la PS One: una versión compactada de la PSX de toda la vida en una consola de tamaño muy poco mayor al de un CD-ROM. Desgraciadamente, Sega no acudió al evento y lo poco que pudimos ver de esta compañía se encontraba concentrado en el stand del mayorista británico GEM, donde ocho máquinas permitían jugar, entre otras joyas, con una versión especial de Metropolis Street Racer.

Y si antes hacíamos referencia al discreto volumen de novedades de la edición de este año del ECTS no es únicamente por la ausencia de Sega, sino también por la incomparecencia de importantes compañías distribuidoras como Infogrames, Acclaim, Eidos o Electronic Arts, cuyos próximos lanzamientos habrían animado aún más esta feria europea de los videojuegos









Las novedades para Dreamcast

LA ESTRELLA DE LOS TÍTULOS PARA DREAMCAST EN EL ECTS 2000 fue, sin duda Metropolis Street Racer, al que pudimos jugar en una versión especial en la que era posible conducir 2 vehículos distintos. Virgin exhibió en el show Denis, el Canguro, Worms World Party y una versión adelantada de Super Runabout. Por su parte, Midway se encargó de presentar una versión jugable del divertido Ready 2 Rumble 2. Asimismo, en el stand de Konami era posible jugar con Silent Scope, International Track and Field y F1 World Grand Prix 2. Sierra mostró la versión para Dreamcast de su aclamado Half-Life y confirmó que el juego no incluirá opciones para disputar partidas vía Internet. THQ, distribuido en España por Proein, llevó a la feria una beta de Evil Dead y el título WWF Royal Rumble. Por otra parte, se ha aprovechado el show para anunciar la próxima aparición de una Visual Memory oficial con una capacidad cuatro veces mayor a la soportada por el modelo actual. Una empresa japonesa ofrecía, a su vez, unas maracas no oficiales para Samba de Amigo aunque, por el momento, no está prevista su aparición en España. Por último, Blaze presentó un CD para Dreamcast que permite jugar a títulos de importación en las consolas PAL.

Empiezan las rebajas



Sega America ha iniciado una política agresiva de precios para intentar afianzar la posición de la Dreamcast en Estados Unidos. Para empezar, algunos juegos se han unido a la línea de precios reducidos que inauguraron ChuChu Rocket! y Gigawings. De momento, los títulos escogidos son NFL 2K, The House of the Dead 2, NBA 2K, Sega Bass Fishing, Sonic Adventure y Crazy Taxi. Todos ellos están apareciendo en el mercado desde el 15 de agosto a un precio muy interesante: 19,99 dólares (unas 3.990 pesetas). Pero las rebajas no terminan aquí. Sega también ha bajado el precio de la consola en Estados Unidos, así que los yanquis van a poder hacerse con la Dreamcast al módico precio de 149 dólares (29.990 pesetas al cambio).
Con todos estos movimientos, parece que Sega quiere aprovechar la buena acogida que está teniendo nuestra consola favorita en Estados Unidos. No podemos olvidar que allí ya se han vendido aproximadamente dos millones y medio de unidades, por lo que parece que esta zona es la que puede hacer frente más fácilmente a la invasión de la PlayStation 2.
Confiamos que Sega Europa no tarde demasiado tiempo en tomar nota de la estrategia de sus colegas americanos.

Ya tenemos campeón

NO ESTAMOS HABLANDO DEL CAMPEÓN de la Supercopa de fútbol ni del que más veces ha bailado *La Bomba* durante este verano, sino de algo mucho más importante. Después de una reñida final celebrada el pasado 24 de agosto, Richard Gorospe consiguió alzarse con el título de Campeón Nacional del torneo ChuChu Rocket! Este guipuzcoano de 21 años (que participó con el apodo Ric) se llevó como premio un mueble demo con una consola Dreamcast y la oportunidad de representar a nuestro país en la final europea de la competición, que se celebrará el 16 de septiembre.
El dreamcastero que finalmente consiga proclamarse Campeón de Europa de este torneo en línea ganará un viaje al "Programa de Entrenamiento Espacial Space Camp" donde, si supera diferentes misiones, recibirá las Alas de la Academia Espacial. Si Richard también se alza con el título de campeón continental podrá dar un paseo, virtual, por la luna y experimentar algunas de las pruebas que pasan los auténticos astronautas. Os mantendremos informados del desenlace del torneo, pero esperamos que nos vaya mejor que en la Eurocopa de fútbol.









Ellos se lo pierden



NOS GUSTARÍA NO TENER QUE DAR NOTICIAS DE ESTE TIPO, pero os tenemos que anunciar la cancelación de algunos proyectos para Dreamcast. Lo más sonado es, seguramente, el anuncio de Codemasters de su decisión de no desarrollar ningún juego para la consola de Sega. Es una lástima, sobre todo, porque las imágenes que habíamos podido ver de la versión de Colin McRae 2 prometían bastante.
Los amantes de los juegos de rol tampoco estarán muy contentos después de saber que Baldur's Gate también ha sido cancelado. Esta vez hay que echarle la culpa a la mismísima Sega America, que se estaba encargando del desarrollo de la versión de este mítico juego de PC.
La última cancelación es obra de Ubi Soft, que ha decidido frenar el desarrollo del título basado en la película de dibujos animados *The Road to El Dorado*. Aún no teníamos demasiadas noticias sobre este proyecto, así que ésta es la noticia que menos duele.

Sega actúa contra la piratería

Desde hace un par de meses, cuando un grupo de hackers llamado Utopía anunció que había conseguido guardar juegos para Dreamcast en el disco duro de un ordenador para luego pasarlos a CD, las copias ilegales de los títulos de la consola de Sega han circulado rápidamente por todo el mundo.
Aunque la aparición de juegos piratas ha sido el sueño de muchos jugones desde la aparición de la Dreamcast, a Sega no le ha temblado el pulso a la hora de actuar contra todo este negocio. La compañía cerró recientemente más de 60 sitios Web y 125 páginas de subastas en Internet que vendían copias ilegales y discos de sistema piratas. Para poder realizar esta campaña con éxito, Sega colaboró con Yahoo!, Lycos, Excite, eBay y Amazon, en una acción que tendrá continuidad en el futuro.
Este golpe a la piratería persigue paliar las tremendas perdidas que comporta la circulación de copias "económicas" de los juegos. La industria del entretenimiento electrónico perdió, debido a este motivo, más de 3.200 millones de dólares en 1998.





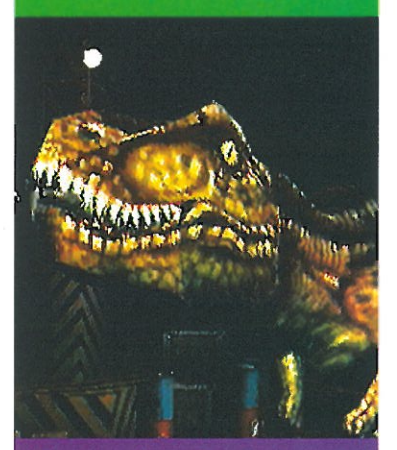
La Dreameye, por fin en Japón

AUNQUE LOS NUMEROSOS RETRASOS que ha sufrido nos hicieron temer lo peor, la Dreameye ya está a la venta en Japón desde el pasado 14 de septiembre. Esperamos poder probar este interesante accesorio dentro de poco, pero de momento ya os podemos avanzar lo que se van a encontrar los nipones en las tiendas.
El pack completo tiene un precio de 14.800 yenes (unas 25.000 pesetas) y contiene la cámara, una nueva versión del micrófono que los japoneses ya utilizaban para jugar a Seaman y un software llamado Dream Photo Fun que permite enviar vía e-mail fotos tomadas por la cámara.
Gracias a la Dreameye, en Japón ya será posible realizar vídeo conferencias a través de la Dreamcast. De todas formas, será mejor que no os hagáis demasiadas ilusiones porque no está nada claro que este accesorio llegue a Europa o Estados Unidos. De momento, Sega no ha anunciado que la Dreameye vaya a distribuirse fuera del territorio nipón.

BREVES

Los dinos ya rugen

DESPUÉS DE ALGUNOS MESES de incesantes rumores, Capcom confirmó no hace demasiado tiempo que iba a realizar una versión de Dino Crisis para Dreamcast. La compañía japonesa no ha perdido el tiempo y el juego ya se puso a la venta el pasado 6 de septiembre en territorio nipón. No nos extrañaría que el título llegara a Europa en breve, pero todavía no hay fecha oficial.



Emulador MSX

¿OS IMAGINÁIS jugar a clásicos como Metal Gear, Snatcher o Vampire Killer en nuestra querida Dreamcast? Pues la compañía ASCII va a hacer realidad estos sueños gracias al emulador de MSX para Dreamcast que está desarrollando actualmente. Todavía no hay fecha definitiva para su lanzamiento, pero seguro que los más nostálgicos sabrán esperar pacientemente.

LANZAMIENTOS

OCTUBRE		NOVIEMBRE	
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	Quake III Arena	Sega
Time Stalkers	Sega	Messiah	Virgin
Pod 2	Ubi Soft	Jet Set Radio	Sega
Vanishing Point	Acclaim	Street Fighter 3: Third Strike	Virgin
Sega Extreme Sports	Sega	DICIEMBRE	
Super Runabout	Virgin	Sega GT	Sega
Ferrari 355 Challenge	Acclaim	SNK vs. Capcom	Virgin
Metropolis Street Racer	Sega	Shenmue	Sega
Ultimate Fighting Championship	Acclaim	Record of Lodoss War	Virgin
European Super League	Virgin	Samba de Amigo	Sega

LOS + VENDIDOS

1	Dead or Alive 2
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Silver
4	Crazy Taxi
5	Soul Calibur
6	V-Rally 2 Expert Edition
7	Gauntlet Legends
8	Ecco the Dolphin
9	Sonic Adventure
10	NBA 2K

Fuente: Centro Mail

La oscuridad se adueña de la DC

Hace mucho, mucho tiempo, antes de que los zombies de Resident Evil le pusieran nombre al Survival Horror, un juego llamado Alone in the Dark inauguró el género de las aventuras repletas de oscuridad y sustos de muerte.
Aunque los tres episodios de la saga estaban pensados sobre todo para el mercado de los ordenadores personales (sólo la primera y la segunda parte aparecieron para la extinta 3DO y PlayStation, respectivamente), Infogrames ha decidido que la nueva versión del juego, llamada Alone in the Dark: The New Nightmare, cuente también con ediciones para Dreamcast, Play y Game Boy Color. El equipo desarrollador escogido por la compañía francesa para poner al día su gran éxito ha sido Darkworks y, a juzgar por las primeras imágenes que hemos podido admirar, el trabajo que están realizando es magnífico.
Este cuarto episodio cuenta con dos personajes controlables. Además del incansable Edward Carnby, también es posible jugar con una chica llamada Aline Cedrac. Los dos aventureros deben buscar cuatro misteriosas lápidas que fueron presuntamente robadas por el arqueólogo Obed Morton. Sus pesquisas les llevarán hasta la misteriosa Shadow Island, un lugar donde existen puertas que unen el mundo de los hombres y el de las tinieblas. El juego cuenta con una ambientación basada en el universo creado por H. P. Lovecraft y parece que estará más basado en el terror (lo que se sugiere) que el horror (los monstruos, la sangre, los cuerpos mutilados...). Todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento, pero no esperéis quedaros "solos en la oscuridad" antes del año que viene.



Historia de un ratón

SEGURO QUE CADA VEZ QUE OS CONECTÁIS a Internet con la Dreamcast echáis de menos un pequeño artilugio que agiliza bastante la navegación: el ratón. Pues bien, últimamente nos han llegado bastantes noticias relacionadas con este accesorio. Para empezar, después del lanzamiento del ratón en Japón, Sega America ha anunciado que también se pondrá a la venta en Estados Unidos, aunque con algunas mejoras en su diseño.
Sin embargo, Sega también ha aprovechado la aparición del ratón en el país del Sol Naciente para poner a la venta un pack especial llamado Internet Starter Kit, que incluirá un teclado transparente, el ratón, el software de navegación Dream Passport 3 e incluso un manual de Internet para amas de casa. La verdad es que el ratón ha tardado bastante en unirse al catálogo de accesorios para Dreamcast, pero esperamos que no tarde demasiado en llegar a Europa.

BREVES

SWWS vuelve por navidad

DESPUÉS DE Sega WorldWide Soccer 2000 y de una versión especial dedicada a la Eurocopa, la creaciónde Silicon Dreams volverá por navidad. SWWS 2001 incorporará una jugabilidad mejorada, más fluidez en los movimientos de los jugadores y una sorpresa en la edición española: los comentarios de todo una estrella como es Matías Prats. Por primera vez vamos a entender lo que dicen los comentaristas del juego que más veces ha visitado nuestras consolas.



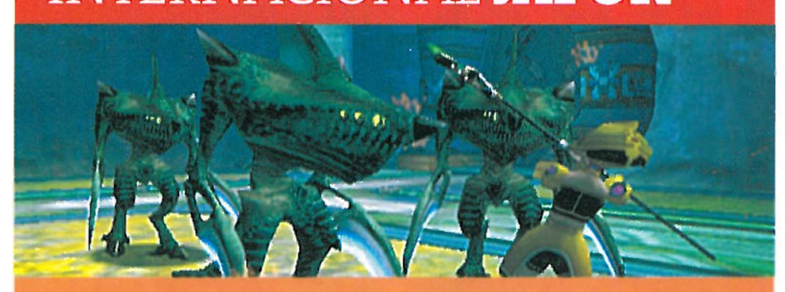
El retorno del delfín

SEGA YA ESTÁ desarrollando la segunda parte de Ecco the Dolphin para Dreamcast. Es posible que la compañía no quisiera hacerlo público tan rápido, pero un desliz de Tim Follin (el compositor de la música del juego) en unas declaraciones publicadas en la página Web oficial de este título han hecho saltar la noticia. Follin asegura que ya está trabajando en las melodías de la continuación de las aventuras de Ecco.

Un toque mágico

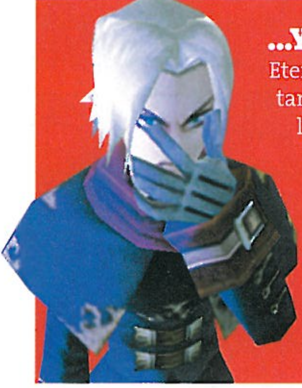
SEGA TIENE PREVISTO desarrollar una versión del popular juego de cartas *Magic The Gathering* para DC. Tu misión será guiar al personaje principal en la búsqueda de cinco cristales ocultos en un mundo de fantasía. El juego verá la luz en Japón a finales de año.

INTERNACIONAL JAPÓN



LA FANTASÍA ONLINE SE RETRASA...

Phantasy Star Online, la creación del equipo Sonic Team de Yuji Naka, que se ha convertido en uno de los juegos de rol más esperados en Japón, ha sufrido un leve retraso en su fecha de salida al mercado nipón. Finalmente, el juego no aparecerá en navidad y acabará viendo la luz el año que viene para poder rivalizar con futuras joyas como el Final Fantasy X o el prometedor Zelda de la Nintendo Game Cube .



...Y ETERNAL ARCADIA TAMBIÉN

Eternal Arcadia (Skies of Arcadia en occidente) también ha sufrido un pequeño retraso en su lanzamiento japonés, aunque esta vez parece que la fecha escogida es inamovible. El juego se pondrá a la venta el 5 de octubre en tres diferentes versiones, así que los nipones podrán escoger entre una edición Regular, una Limitada y una tercera más barata que sólo proporcionará una demo jugable, aunque será posible hacerse con una versión completa a través de Internet.

CAPCOM VS. SNK EMPIEZA A SONAR

El próximo día 20 de septiembre saldrá a la venta en Japón para todos los usuarios/fanáticos de Dreamcast y de las dos compañías más importantes en el mundo de los beat-em'ups, la banda sonora del juego más "conflictivo" de la historia lúdica: el aclamado Capcom vs. SNK. Su precio de venta será de 2.100 yenes (unas 3.600 pesetas). Mientras, nosotros nos conformamos con escuchar los infumables playbacks de Enrique Iglesias.

"Semos" camioneros

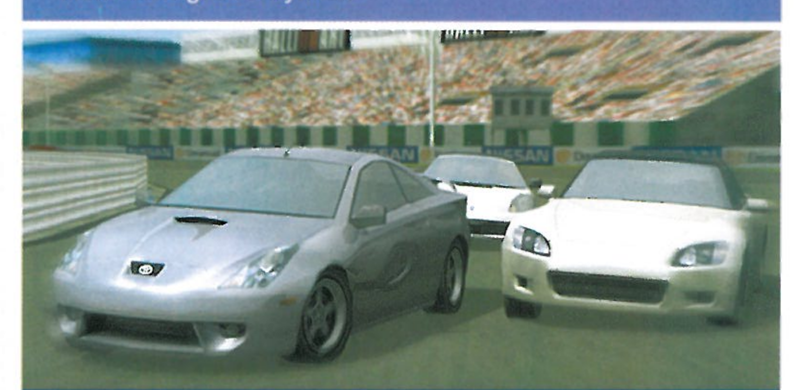
¡POR FIN! UNA DE LAS RECREATIVAS MÁS DIVERTIDAS del 2000, 18 Wheeler American Pro Trucker (sí, aquella de carreras de camiones en las que podías aplastar coches), será versionada para Dreamcast. La edición para la consola de Sega contará con tres nuevos modos de juego, 30 novedosos circuitos y el mini-juego Parking Mode. Además, será posible escoger entre cuatro personajes totalmente diferentes. Los "japos" podrán disfrutar de todo esto a partir del 18 de octubre al módico precio de 5.800 yenes (10.000 pesetas).



INTERNACIONAL USA

EL PATO DONALD EN 128 BITS

El pato mas famoso de la historia (junto al pato Lucas y a Pato WC) hará su aparición en breve para Dreamcast. Pronto veremos a Donald recorriendo parajes 3D muy similares a los de Rayman 2. Esta similitud no será casual porque la compañía desarrolladora es la misma en ambos casos: Ubi Soft. Y dentro de este gigante del entretenimiento audiovisual la encargada, en concreto, de llevar a cabo este proyecto es la sección de Canadá. Esperemos que, en cuanto a calidad se refiere, las aventuras de Donald estén como mínimo a la altura del magnífico Rayman 2.



SEGA GT YA DERRAPA EN AMÉRICA

Los jugones americanos ya pueden disfrutar con Sega GT desde finales del mes de agosto. La respuesta de Sega a Gran Turismo cuenta con una opción que permitirá a los usuarios colgar en la Red sus mejores tiempos y vehículos. Aunque ha transcurrido bastante tiempo entre el lanzamiento japonés y la llegada del juego a Estados Unidos, si no hay ningún retraso nosotros no tendremos que esperar tanto: a principios de diciembre ya podremos saber si el juego está a la altura de las expectativas creadas.

Sega y el ritmo de la MTV



SEGA AMERICA HA SIDO UNO DE LOS PATROCINADORES con más renombre en la fiesta que ha realizado la MTV para otorgar los premios a los mejores del año 2000. La compañía aprovechó para lanzar de una forma oficial su portal de Internet destinado a que los suertudos consumidores estadounidenses puedan beneficiarse de los servicios en línea. Además, en medio de la juerga, Ulala (la protagonista de Space Channel 5) se marcó un baileteo cósmico y entregó el galardón al videoclip con mejor coreografía.

SPOCK RODRÍGUEZ DE LA FUENTE

El lanzamiento americano de Seaman va a deparar más de una sorpresa. Por si los yanquis no tenían suficiente con cuidar de una mascota con cuerpo de pez y cara de hombre, también van a poder disfrutar con la voz de un personaje mítico: el mismísimo Señor Spock. Leonard Nimoy hará el papel de narrador del juego e irá informando de cómo va creciendo el animalito en cuestión. Ya sabemos que es bastante difícil que Seaman llegue a nuestro país, pero ¿os imagináis que contara con la voz de Chanquete?



Nintendo muestra sus cartas

El secretismo con que Nintendo llevaba el desarrollo de su consola de 128 bits hacía pensar a más de uno que el proyecto iba para largo, pero la compañía japonesa sorprendió a todo el mundo mostrando sus cartas en el Nintendo SpaceWorld 2000, celebrado del 25 al 28 de agosto en Tokyo.
Los representantes de la prensa internacional que se dieron cita allí pudieron ver por fin la nueva máquina de Nintendo, que va a llamarse definitivamente Game Cube y no Dolphin.
Como su propio nombre indica, la consola tiene forma de cubo y un tamaño bastante pequeño (15cm x 15cm x 11cm), pero quizá lo más curioso es el soporte que va a utilizar. Aunque Nintendo ha abandonado por fin el cartucho y se ha pasado al DVD, lo cierto es que se trata de un formato de menor tamaño, ya que los discos tienen aproximadamente 8 cm. de diámetro y una capacidad de 1,5 gigabytes.
La tremenda capacidad de la Game Cube (puede procesar unos 12 millones de polígonos con efectos) quedó ampliamente demostrada en las espectaculares demos de futuros juegos que presentó Nintendo. La verdad es que se trataba de los mismos personajes de siempre (Mario y Luigi, Zelda, Pokemon, Metroid...), pero la batalla entre Link y Ganon, por ejemplo, es una de las escenas más impresionantes que hemos visto últimamente en el mundo de los videojuegos.
Por lo que se refiere a los periféricos, parece que cuando se ponga a la venta el *Cubo* (en julio del 2001 en Japón) vendrá acompañado por un módem de 56 kps para estar acorde con los tiempos que corren y usará unas tarjetas de memoria de 4 MB, aunque también será posible aprovechar las tarjetas de 64 MB de Matsushita que se utilizan en algunas cámaras digitales y reproductores MP3.
La Game Cube tendrá cuatro puertos para mandos, pero lo más sorprendente es que también se podrá conectar la consola Game Boy Advance, otra de las joyas que presentó Nintendo en el SpaceWorld. Aunque los detalles de la compatibilidad todavía no están demasiado claros, esta pequeña maravilla de 32 bits podría aportar a la compañía japonesa muchos usuarios. Por algo la Game Boy es la portátil con más éxito de la historia.

La Play 2, producto de lujo en España

PARA TODOS AQUELLOS que pensaban que la aparición de la PlayStation 2 iba a barrer del mapa a la Dreamcast tenemos un par de noticias interesantes. La primera es que el lanzamiento en España (y en toda Europa) se ha retrasado un mes, por lo que la consola verá finalmente la luz el 24 de noviembre. Y si saber esto ha supuesto un alegrón para todos los partidarios de Sega, esperar a escuchar el precio de la nueva bestia de Sony: la Play 2 se va a poner a la venta a la módica cantidad de ¡74.900 pesetas! La verdad es que no creemos que la máquina esté al alcance de muchos bolsillos, pero parece que las pocas unidades que se van a distribuir en nuestro país han podido tener mucho que ver en esta cantidad estratosférica. Para compensar un poco esta noticia que ha desanimado a más de un comprador, Sony ha anunciado que antes de navidad ya estarán en el mercado más de 40 títulos.



BREVES

Tekken 3 se pasa al cine

LA PELÍCULA basada en Tekken 3, uno de los juegos más míticos de Namco, ya se está rodando en Hong Kong. El director del proyecto es Corei Yuen Kwai (responsable de las escenas de acción del film sobre La Patrulla X y de numerosos éxitos del cine de acción *made in Hong Kong*) y algunos de los actores protagonistas son Stephen Fung (en el papel de Hwoarang) o Kristy Yeung (como Ling Xiaoyu).

Fiebre MGS 2

DESDE QUE SE PRESENTARON las primeras imágenes de Metal Gear Solid 2 en el pasado E3, la creación de Hideo Kojima se ha convertido en uno de los títulos más esperados de todos los tiempos. La fiebre ha llegado a tal punto, que Konami ha puesto a la venta en Japón una edición limitada en DVD con el vídeo de presentación del juego y algunos extras por un precio al cambio de aproximadamente 2.500 pesetas.



Dragon Quest VII arrasa

AUNQUE EN OCCIDENTE no tiene la fama de otras sagas roleras, Dragon Quest es todo un mito en Japón. Por eso la aparición de la séptima parte de la saga, el pasado 26 de agosto, supuso todo un acontecimiento y el juego vendió más de 2 millones de ejemplares en sólo dos días. Con estas cifras, Dragon Quest VII podría superar las ventas (hasta ahora inalcanzables) de Final Fantasy IX.

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN





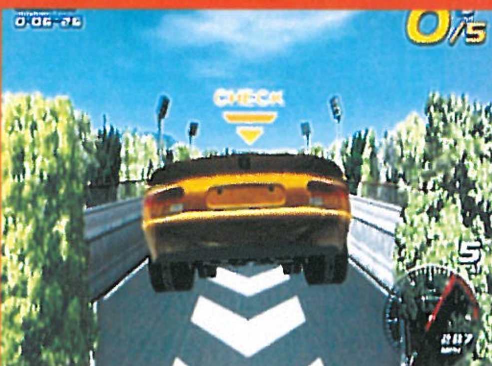
Vanishing Point	**14**
F1 Racing Championship	**15**
Grandia II	**16**
F355 Challenge	**18**

Vanishing Point

Punto y aparte









Desarrollador: **ClockWork Games**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Octubre**
www.clockwork-games.com

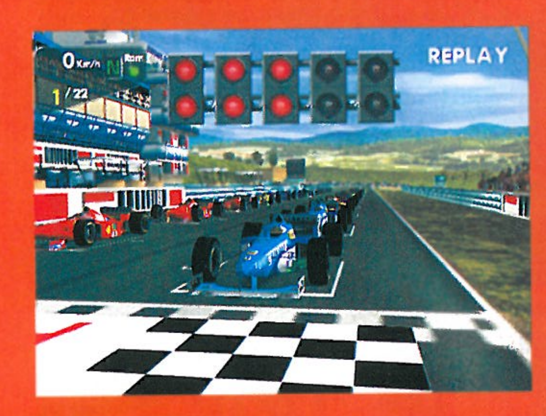
Historial Acclaim (DC): **Re-Volt, TrickStyle, Shadow Man, Fur Fighters, Spirit of Speed 1937**

Aunque los aficionados al género de la conducción ya lo tenían difícil para decidir qué juego escoger entre la avalancha de títulos que se avecina (F355 Challenge, Sega GT, Metropolis Street Racer...), Acclaim ha decidido complicar un poco más las cosas con Vanishing Point. A muchos no les sonará demasiado este nombre, pero lo cierto es que estamos ante un juego que podrá codearse con los tres pesos pesados que hemos nombrado antes. Técnicamente, tal y como podéis apreciar en las capturas, Vanishing Point impresiona. Los 32 coches disponibles son recreaciones exactas de modelos reales pertenecientes a compañías como Ford, Audi, Lotus, BMW o Alfa Romeo y los escenarios están a la altura de las circunstancias, destacando sobre todo la ausencia total de pop-up. Además, ClockWork Games ha creado un sistema de partículas que consigue reproducir impresionantes chispas en los choques, así como humo de lo más realista cada vez que derrapas o te marcas un trompo.

Pero lo que convierte a Vanishing Point en un título original es la combinación entre simulación y arcade. Aunque los desarrolladores han contado con la colaboración de ingenieros de la industria automovilística para que el comportamiento de los vehículos sea lo más realista posible, la inclusión de una opción denominada Conductor Acróbata nos recuerda a juegos del estilo de Crazy Taxi. Este modo te propone realizar una serie de pruebas más variadas y surrealistas que las de ¿Quién dijo miedo? que van desde reventar globos hasta realizar saltos imposibles pasando por una prueba de slalom. En este apartado de las opciones también destaca la dedicada a Internet que, aunque no te permitirá en principio disputar partidas en red, sí estará disponible para descargar pruebas o colgar tus mejores tiempos. Es cierto que algunos detalles, como por ejemplo el control de los coches, deben ser mejorados en la versión final, pero conducir un Mini o un Escarabajo en unos escenarios como estos no vas a poder hacerlo todos los días.

F1 Racing Championship

Una Fórmula infalible





Desarrollador: **Video System**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Sin confirmar**
www.ubisoft.es

Historial Ubi Soft (DC): **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Speed Devils, Suzuki Alstare Extreme Racing, Rayman 2**





No deja de ser curioso que el tercer juego para Dreamcast dedicado a la Fórmula 1 haya unido a los creadores de los dos anteriores, pero lo cierto es que los responsables de F1 Racing Championship son precisamente Video System (creador de F1 World Grand Prix) y Ubi Soft (responsable de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2).

De esta sociedad nace un juego notable, en el que se han reunido algunos de los aciertos de los pioneros de este género en la consola de Sega.

Igual que en el título de Video System, F1 Racing Championship cuenta con la licencia

Como sucedía en Monaco GP, este juego incluirá los modos Arcade y Simulación

oficial de la FIA, así que vas a disponer de los 11 equipos y los 22 pilotos del Campeonato del Mundo. El único problema es que el juego está basado en la temporada pasada por lo que, aunque Marc Gené y Pedro Martínez de la Rosa ya se encontraban en los equipos en los que militan actualmente, otros pilotos (como, por ejemplo, Rubens Barrichello) aparecen en sus anteriores escuderías. El esfuerzo del equipo de desarrollo por crear el juego de Fórmula 1 definitivo se deja notar enseguida al observar los monoplazas, ya que son idénticos a los reales e incluso se ha reproducido sus diferentes comportamientos en carrera. Este mimetismo también está presente en los 16 circuitos, que han sido recreados con todo lujo de detalles incluyendo, incluso, elementos del paisaje para completar un apartado gráfico espectacular.

El rasgo más característico que F1 Racing Championship ha tomado de Monaco GP es la existencia de los modos Arcade y Simulación. El primero de ellos está pensado para los que no desean perder mucho tiempo con opciones y no quieren desesperarse demasiado en las carreras. La opción Simulación es bastante más completa y te permite ajustar prácticamente todas las características del coche, que además cuenta con unas respuestas en la pista que son prácticamente las mismas que tienen Schumacher, Coulthard y compañía. Aunque en las vistas que te proporcionan algunas de las cámaras los bólidos parecen flotar sobre el asfalto cual nave espacial cualquiera (un detalle que debería ser corregido en la versión final), F1 Racing Championship cuenta con todos los elementos para convertirse en referente de este género y superar las versiones que ya han aparecido para PlayStation, Nintendo 64 y la pequeña Game Boy Color.



Importación

Grandia II

Desarrollador: **Game Arts**
Género: **RPG**
Origen: **Japón**

Puntuación: **94%**



Recuperando el título de un análisis sobre cierto juego para PSX realizado por nuestros ínclitos colegas de la revista PlanetStation, decimos sin reservas que "Hoy puede ser un... Grandia". Y es que no siempre se puede estrenar a lo grande la versión japonesa de un título como Grandia II. Mucho os podemos contar ya de un juego destinado (por expectación generada y calidad contenida) a convertirse en el mejor RPG para Dreamcast cuando llegue a Europa gracias a UbiSoft.

Diez minutos de juego bastan para confirmar que se trata de un producto 100% Game Arts. Aunque

Grandia II está destinado a ser el mejor RPG para Dreamcast cuando llegue a Europa









las semejanzas con Evolution son evidentes, el referente más claro y directo es el Grandia de Saturn recientemente versionado para PlayStation. La evolución a nivel técnico experimentada por la saga les hace parecer dos juegos tan diferentes como la media-noche y el gran-día (ufff, andamos algo faltos de inspiración tras las vacaciones veraniegas), pero si nos fijamos en el desarrollo de los mismos comprobamos que apenas les separa un lavado de cara (aunque eso sí, acompañado con unas buenas friegas de Channel Nº 5). Tras la excelente intro *jamesbondiana* en la que el protagonista, Ryudo, se lanza al vacío para huir de unos lagartos con intenciones poco saludables, lo que nos espera es un cúmulo de situaciones sospechosamente parecidas a otras del primer Grandia. Si no has tenido ocasión de













jugar al original estás de enhorabuena pero si ya has acompañado a Justin y a su pandilla en busca de la civilización perdida de los Icarians estás de *endiamejor* porque su profundidad argumental era de órdago. Como ocurre con la saga Final Fantasy los protagonistas no se repiten de un capítulo a otro, pero en el caso de los dos juegos de Game Arts los personajes principales son muy parecidos entre sí. En Grandia II tenemos a Ryudo, un aventurero/guardaespaldas muy similar a Justin; a Elena, una chica de aspecto monjil pero con un metabolismo rebelde (tanto que a veces le cambia el color del pelo como a Son Goku y le salen alas sin beber Red Bull) que vendría a ser una mezcla entre Sue y Feena; a Roen, un chaval que parece que pierde más aceite que el Testarrosa de Nacho Duato; a Maregg, una bestia parda que formaría junto a Iván Campo un dúo de centrales infranqueables en la defensa del Real Madrid (con esas jetas y esas melenas a ver quien es el valiente que se les acerca) y que ocuparía el lugar del espadachín Gadwin; y, por último, a Skye, un pájaro mestizo ya que parece un ave rapaz pero *raja* como una cotorra y que llenaría el hueco dejado como mascota por el/la pesado/a de Puffy.

Podemos dejar que la propia consola se encargue de controlar a todos o a algunos de nuestros personajes durante las peleas

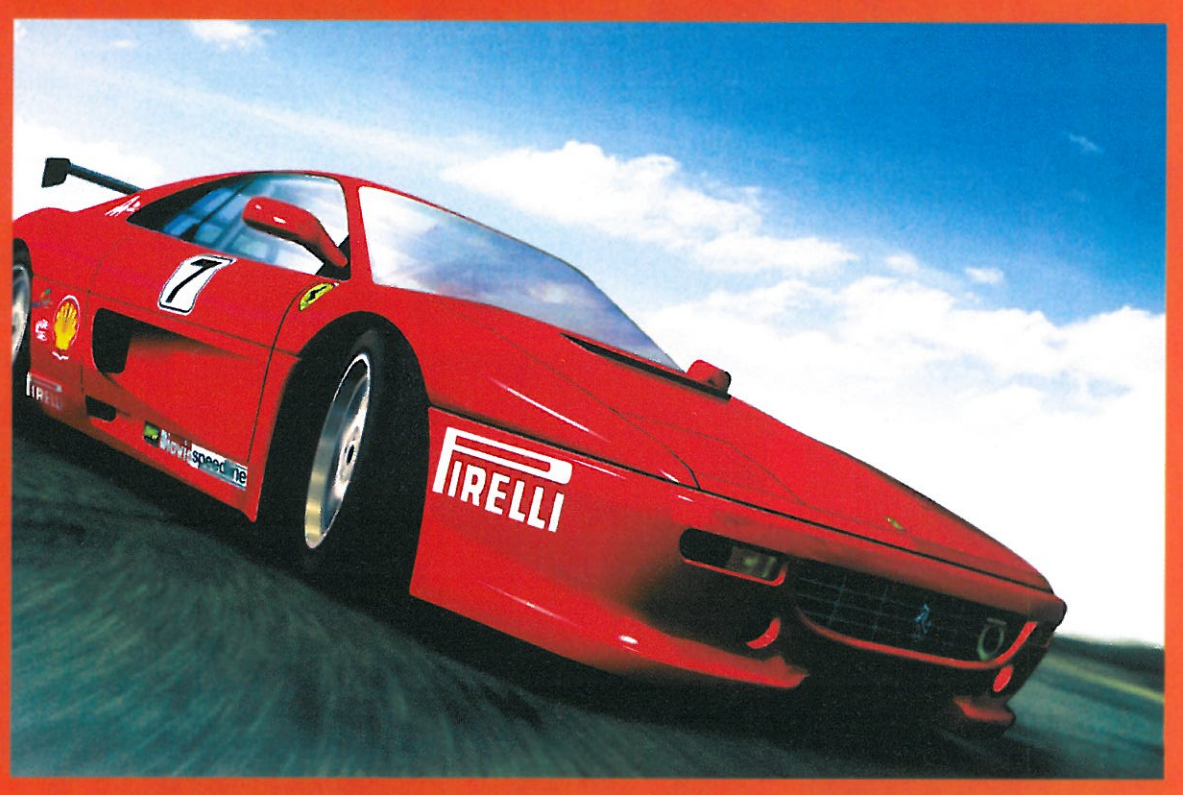
Como ocurría en Grandia y en Evolution, controlamos al primer personaje del grupo cuando avanza por el mapeado y los demás le siguen como mansas ovejas. Gracias a los gatillos del mando podemos rotar a nuestro gusto casi todos los entornos en los que se desarrolle la acción (excepto cuando nos encontremos en el interior de algunos edificios). Y cuando visualizamos a algún ser hostil tenemos dos opciones: a) imitar a la gallina Caponata tomando las de Villadiego y b) acudir a su encuentro para disfrutar de un sistema de combate nada novedoso pero espectacular y complejo como pocos. En las refriegas, una barra temporal en la que aparece un icono de todos los personajes implicados indica el orden de los ataques. Cuando le llega el turno a uno que nosotros controlamos, la acción se detiene para que nos sea posible introducir la orden que deseemos, pero que este comando se ejecute con mayor o menor éxito dependerá de múltiples variables como su situación espacial, lo rápido que sea el personaje o las acciones que estén realizando los enemigos...

Aunque parezca muy complicado, no lo es para nada y, además, podemos dejar que la propia consola se encargue de controlar a todos o a algunos de los protagonistas durante las peleas. Lo mejor de todo es que los combates se desarrollan en unas magníficas 3D mientras que tanto los escenarios como los personajes son poligonales y poseen un nivel de detalle exquisito, a la altura de los 128 bits de nuestra consola. Si UbiSoft se enrolla y traduce la versión PAL al castellano será, sin duda, un juego grandi(a)oso.

F355 Challenge

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Género: **Conducción**
Origen: **Japón**

Puntuación: **83%**



En el número anterior pudiste leer un impresionante, maravilloso y espléndido artículo sobre este juego en la sección Toma de contacto (ha quedado claro que la palabra "modestia" no figura en nuestro diccionario, ¿verdad?). Habrás comprobado como, en contra de lo que dijimos entonces, la última creación de Yu Suzuki no se ha puesto a la venta en agosto en España, retrasándose su lanzamiento hasta octubre. Como somos bastante impacientes hemos adquirido la versión japonesa de F355 Challenge y ahora podemos decir con orgullo a nuestras amistades que hemos conducido un Ferrari. En general, la experiencia ha sido satisfactoria aunque no podemos ocultar que nos ha sabido a poco. La perspectiva desde el interior del automóvil permite tener

Junto a la media docena de pistas originales se ha añadido un quinteto de nuevos cicuitos

un amplio campo de visión ya que apenas queda obstaculizada por la parte superior del volante. Del resto de puntos de vista lo mejor es no hacer comentarios, básicamente porque no existen. Olvídate de la clásica visión posterior en picado más o menos alejada ya que el único tubo de escape que verás será el de los coches rivales (eso sí, todos son Ferraris). En la recreativa ocurría lo mismo aunque se conseguía un efecto envolvente gracias a los tres monitores que la formaban. Como no podemos hacer lo mismo con la consola y tres televisores esperábamos que se hubiesen incluido más opciones en este sentido. Como compensación, la









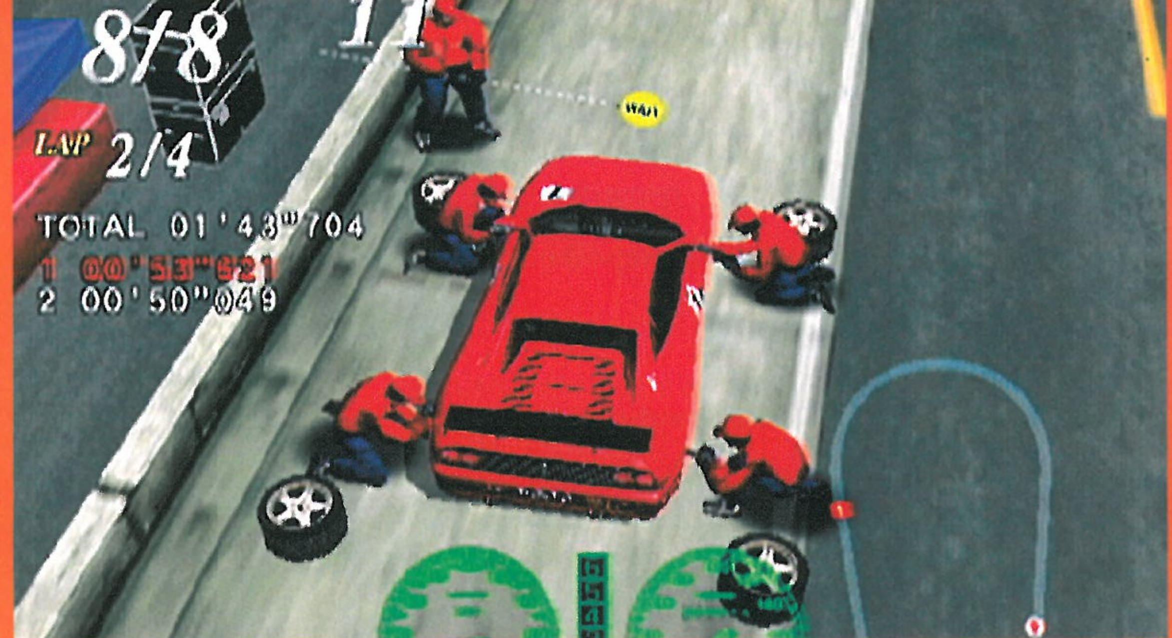
versión japonesa para Dreamcast cuenta con varios modos de juego inéditos. Single Play y Championship permiten echar una carrera única y competir en diversos circuitos respectivamente. Versus Play y Cable Versus Play admiten la participación de dos jugadores simultáneamente, la primera de estas modalidades a pantalla partida y la segunda mediante un cable serie que permite conectar dos consolas entre sí con sus correspondientes pantallas. Aún no sabemos si se mantendrá esta última opción en la versión PAL pero sería un acierto de muchos caballos de potencia. Por último, en Network Race podemos descargar de Internet los mejores tiempos de otros dreamcasteros así como registrar los nuestros. Las novedades respecto a la recreativa no terminan aquí ya que a la media docena de circuitos originales (Motegi, Suzuka Short, Monza, Sugo, Suzuka y Long-Beach), disponibles desde el inicio del juego, se ha añadido un quinteto de nuevas pistas (Malaysia's Sepang, Nürburgring, Laguna-Seca, Atlanta Speedway y Fiorano) que hay que desbloquear a base de derrapes salvajes y conducción temeraria. Bueno, esto último no es del todo cierto ya que el jugador novato puede activar unas *ayuditas* que convierten las carreras a más de 200 km/h en prácticas de autoescuela. Si por el contrario prefieres las sensaciones fuertes (¡eeeh!, no pienses en nada ilegal) y quieres finalizar en un puesto digno más vale que ignores las asistencias de conducción (o al menos alguna como el Sistema de Frenado Inteligente). Es más complicado controlar el Ferrari, sobre todo en las curvas, pero no hay otra manera de quedar en los primeros lugares. Además, la dificultad es elevada y, teniendo en cuenta que siempre partimos desde el último lugar de la parrilla de salida, es imprescindible no cometer ningún error de bulto. Y ya que entramos en la sección de *errores*, no nos parece acertada la elección de la música (aunque, ya se sabe, sobre gustos...) Parece ser que las guitarras eléctricas subidas de decibelios están de moda en Sega (ejemplo cristalino: Virtua Tennis), y F355 Challenge no se libra de una banda sonora destrozatímpanos.

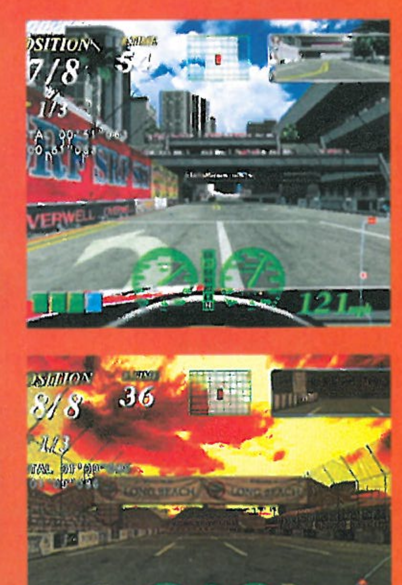
El modo Cable Versus Play admite la participación de dos jugadores mediante la conexión en serie de dos consolas

No queremos que te lleves una idea equivocada de nuestros comentarios. Es un excelente arcade de conducción que permite ponerse al volante de un automóvil con tanto *glamour* como el Ferrari F355. Sus 381 caballos (380 en el motor y uno en el capó) no son moco de equino pero pensamos que otros títulos de lanzamiento inminente como, por ejemplo, el prometedor Vanishing Point son aún más completos e impresionantes.





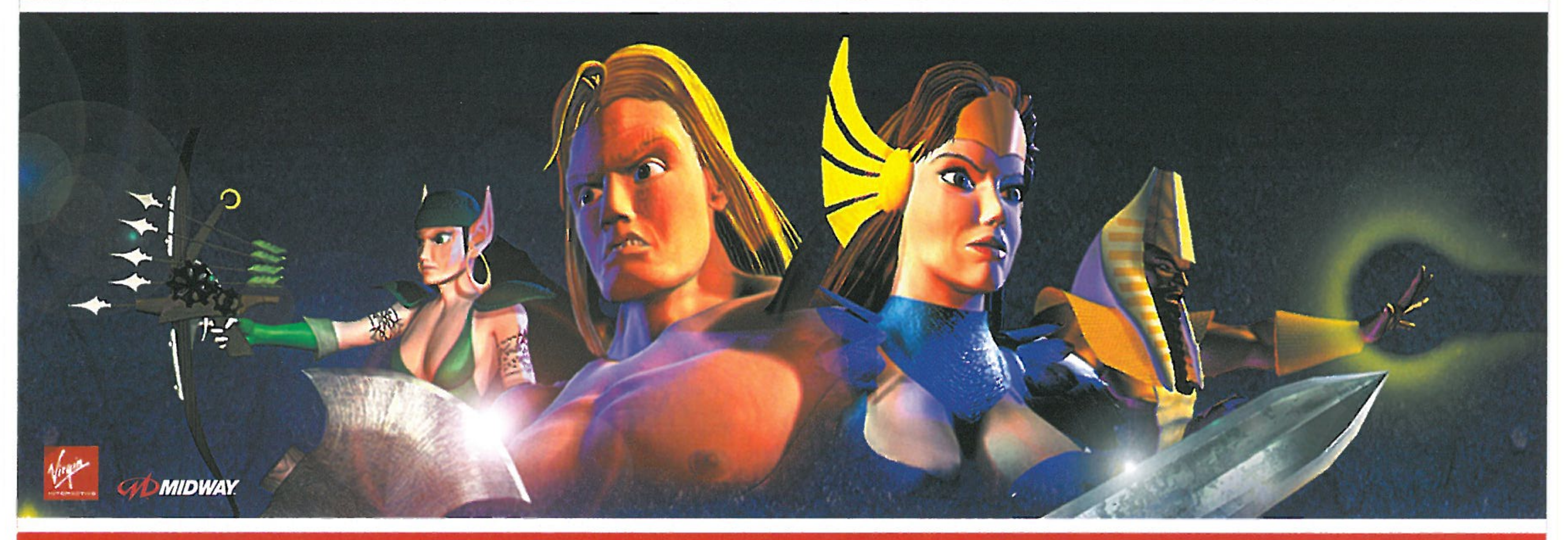




¡Gana uno de los 10 juegos de Gauntlet Legends que sorteamos este mes!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿En qué pueden convertirse los personajes de Gauntlet Legends gracias a los huevos recolectables ?



(a) En una gallina con problemas estomacales

(b) En un perro salchicha

(c) En una hortaliza de Paco Porras

(d) En un gato con botas

Participa con Virgin y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 10 ejemplares para Dreamcast de este juego legendario.
Elige una de las respuestas y escríbela en el apartado Respuesta correcta del cupón adjunto. Rellena el resto del cupón, recórtalo y envíalo a la siguiente dirección: Concurso Gauntlet Legends. Dream Planet. C/ Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

Nombre	Apellidos	Dirección
Código Postal	Población	Teléfono
Correo Electrónico		Respuesta correcta

Dream Planet. Concurso Gauntlet Legends C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

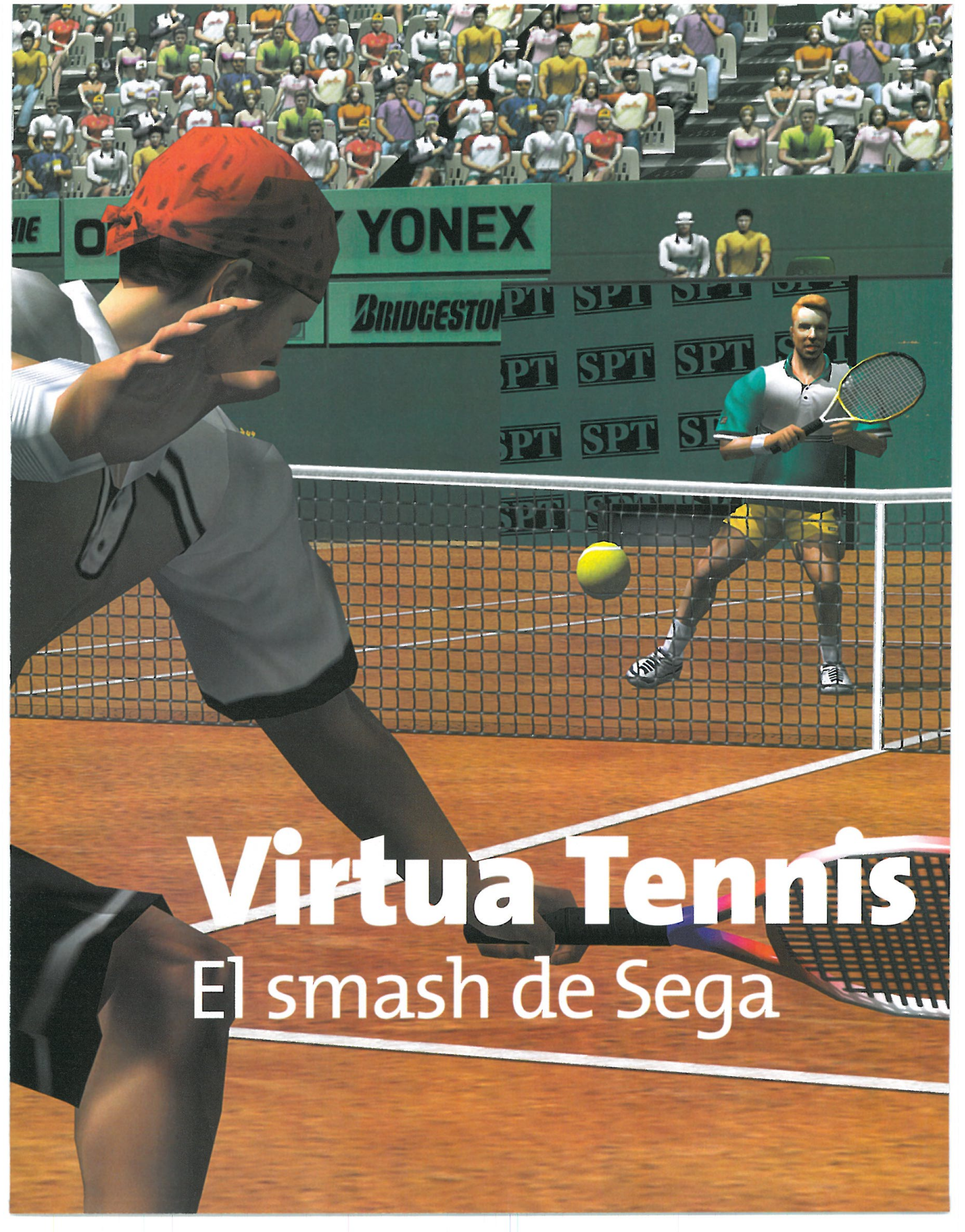
El sorteo se celebrará el día 1 de Diciembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). El nombre de los ganadores se publicaránen el número 11 de Dream Planet. Los premios se entregarán antes del 31-12-2000

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO



Virtua Tennis	22
Space Channel 5	26
Dead or Alive 2	30
Marvel vs Capcom 2	32
Gauntlet Legends	34
Spirit of Speed 1937	36
Super Magnetic Neo	38
Virtua Athlete 2K	40


YONEX
SPT
Virtua Tennis
El smash de Sega





Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Sega Sports**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Si te has pasado últimamente por algún salón recreativo, habrás comprobado cómo cierta máquina se ha convertido en lugar de multitudinario peregrinaje y de ineludible inversión económica. El aparato en cuestión no suelta aquello de "Su tabaco, gracias" sino que permite a cualquiera jugar unos partidos de tenis sin hacer el ridículo en el intento. Como ya debes saber estamos hablando de Virtua Tennis (Power Smash Tennis en Japón), la nueva creación de Sega Sports, la división de desarrollo de Sega que está más *en forma* actualmente.

Poco han tardado en versionar para Dreamcast tan excelente título y la verdad es que casi no lo podían haber hecho mejor (si hubiesen incluido a Kournikova estaríamos hablando del juego de tenis perfecto). Se ha mantenido intacta la enorme calidad del original pero, además, se han añadido unos cuantos extras muy suculentos como los subjuegos que convierten a Virtua Tennis en imprescindible en cualquier juegoteca. Os podemos asegurar con absoluta certeza que se encuentra a siglos luz de cualquier juego de tenis para consola aparecido hasta la fecha.

Aunque cueste creerlo, las imágenes que embellecen este análisis no corresponden a la retransmisión televisiva de un partidos de tenis, sino que son capturas tomadas directamente del juego. Los reconocibles rasgos de los tenistas, la expresividad de sus rostros durante las repeticiones, la definición de las texturas correspondientes a sus músculos... son sólo una muestra de los impresionantes detalles visuales que atesora Virtua Tennis. El increíble realismo gráfico es, sin duda, lo que más llama la atención a primera vista, pero ver en movimiento a los

Se ha mantenido intacta la enorme calidad del original pero, además, se han añadido unos cuantos extras muy suculentos como los subjuegos del modo World Circuit

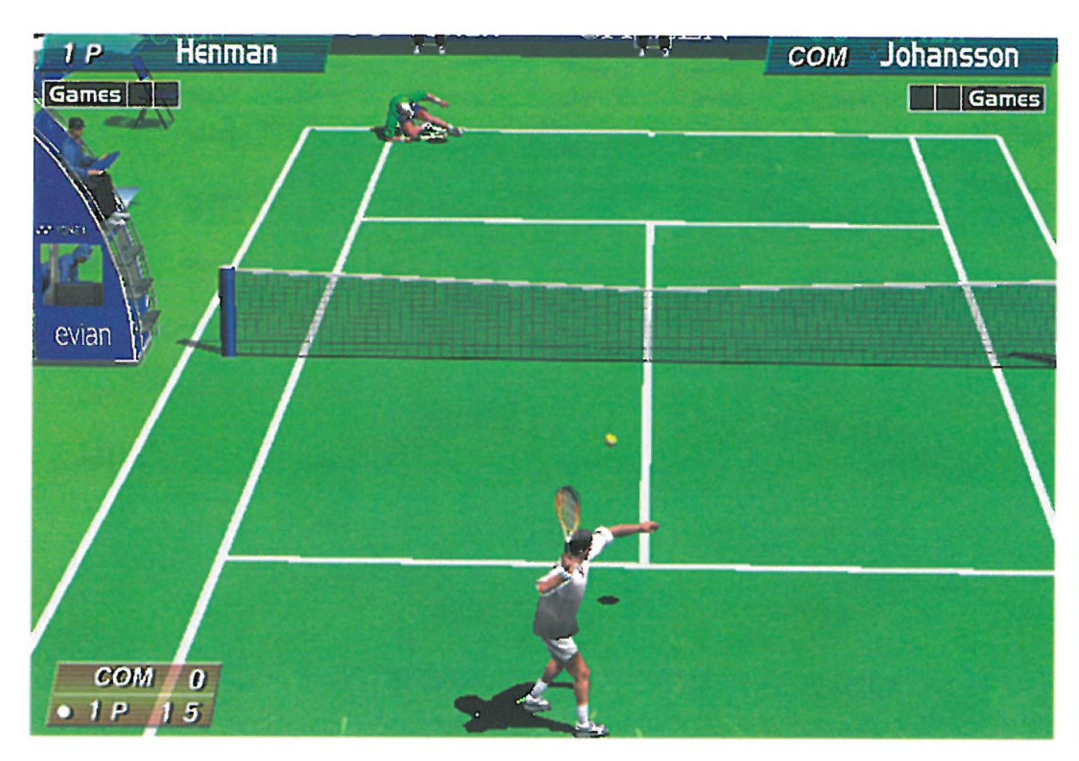
Vuelta al mundo en 80 globos

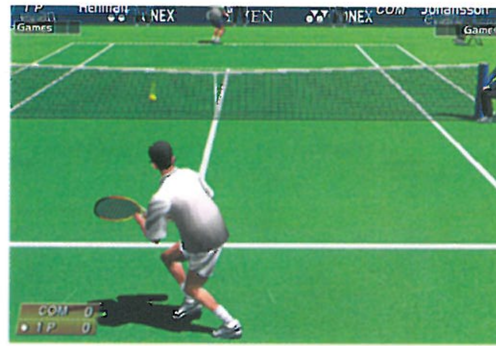
Dispones tres modos de juego, siendo World Circuit especialmente interesante. Eliges a un tenista y acto seguido se te otorga una invitación para formar parte de la SPT o Sega Professional Tennis Association (versión patillera de la ATP). Tu misión en esta modalidad es entrenarte con los subjuegos y ascender en el ránking de la SPT a base de ganar torneos de distintos niveles. Sus nombres son ficticios pero por la localización de los mismos no hay que ser un lince para adivinar que campeonatos son en realidad. Con el dinero que obtengas puedes pasarte por la tiendas para comprar nuevos jugadores y pistas para los otros dos modos (Arcade y Exhibition), así como nuevas prendas deportivas, cuerdas para la raqueta y bebida recuperadora.

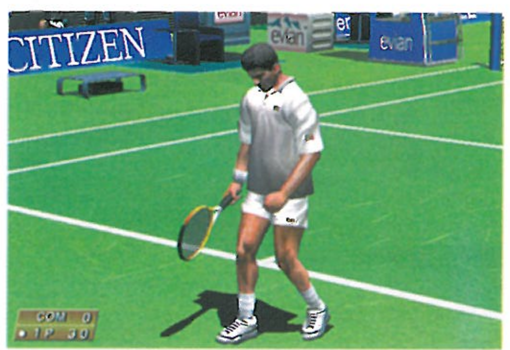












tenistas a 60 cuadros por segundo basta para babear hasta deshidratarse (nuestro Redactor Jefe Snatcher sufrió síntomas similares al observar la movilidad de las *chatinas* de Dead or Alive 2). Cualquier parecido con la realidad no es coincidencia y la fidelidad con la que se ha reproducido el desplazamiento de los jugadores por la pista es para quitarse la gorra de Curier. Los reveses, *drives*, voleas, dejadas, globos y *smashes* que forman parte del repertorio de golpes de los tenistas virtuales no tienen nada que envidiar a los raquetazos de los jugadores profesionales y las secuencias de movimientos necesarias para ejecutarlos están representadas con todo detalle.

Chapeau también para la ambientación conseguida por esos tamarices de la programación que forman Sega Sports. Desde que enciendes la consola hasta que cometes el ultraje de apagarla, se respira TENIS (así, con mayúsculas y por todo lo grande, como se merece el juego).

Hay que darle parte de las gracias a un público que aplaude cada punto ganado y que muestra su asombro cuando un jugador llega a una bola por los pelos, a una pelota que suena de forma distinta dependiendo del tipo de golpe, a unos jugadores que descargan adrenalina a través de los gritos que acompañan a sus raquetazos, al polvillo que se levanta de las pistas de tierra batida cuando corretea un tenista por ellas o a la marca que deja la pelota en esas mismas superficies. Mención especial merece un sistema de iluminación realista como pocos que modifica la sombra de toda persona y objeto según el tipo y la situación de la fuente de luz que les alumbre.

Desde que enciendes la consola hasta que cometes el ultraje de apagarla se respira TENIS (así, con mayúsculas y por todo lo grande, como se merece el juego)

Pequeñas cosillas que al sumarlas trascienden su estatus de anécdotas para aportar al juego una riqueza y profundidad inusitadas.

Para poder comprobar como se han integrado estos elementos, nada mejor que comenzar a jugar. Un par de botones son más que suficientes para convertirte en la versión tenística de Pedrito Ruiz, es decir, un insuperable *master* del peloteo. La sencillez del control no es un obstáculo a la hora de hacer gala de un surtido de golpes más variado que una caja de galletas Cuétara. Para colocar una bola en una esquina a toda potencia, por ejemplo, tendremos que situarnos en el lugar concreto, presionar el correspondiente botón de







Crazy Tennis

¿Te acuerdas del modo Crazy Box de Crazy Taxi? Pues en Virtua Tennis se han incluido varios subjuegos muy parecidos con dos finalidades. Por un lado, sirven para obtener un dinerillo que podrás gastar en las tiendas. Por otro, forman un extraño modo de entrenamiento para que practiquemos diferentes golpes. En total hay ocho subjuegos entre los que destacan el Pin Crasher (en el que debes practicar el saque derribando unos bolos), el Bull's Eye (en el que debes acertar con la pelota en una diana gigante) y el Cannon Ball (en el que debes apagar unas máquinas lanzadoras de bolas a base de pelotazos). El resto de juegos son el Drum Shooter, el Return Ace, el Big Wall, el Giant Ball y el Smash Box.



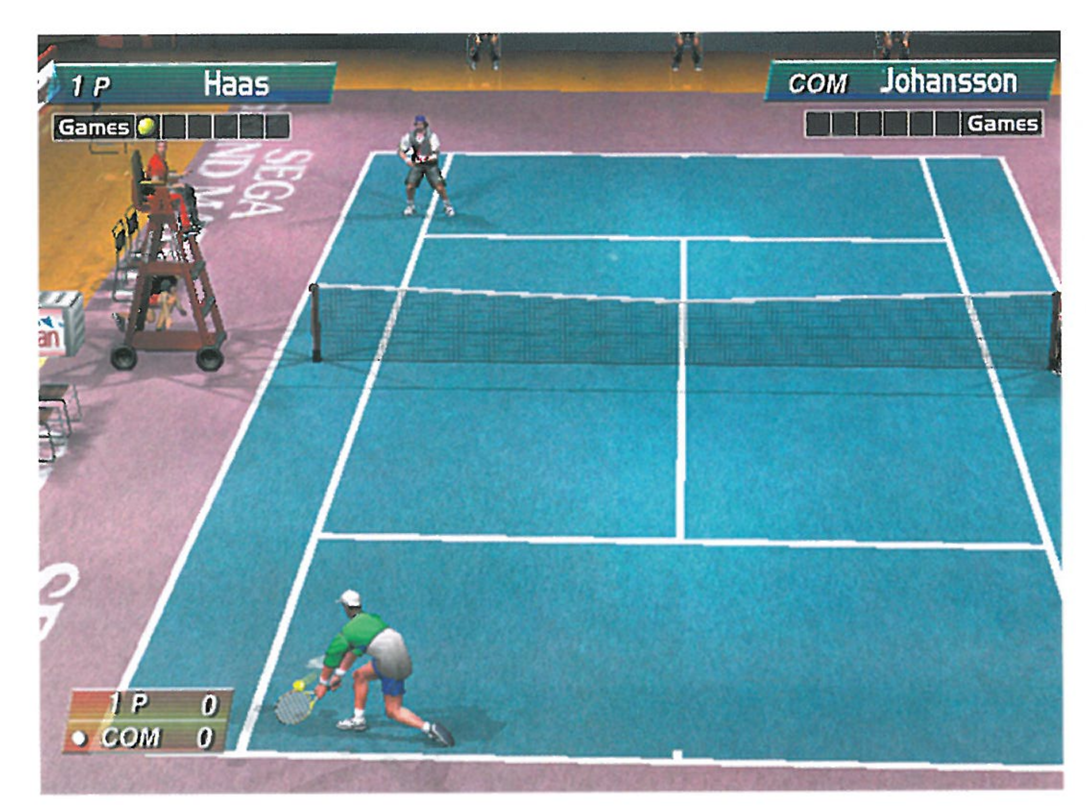




tiro durante el tiempo necesario y dirigir la trayectoria del esférico con la cruceta. Como ocurre en la realidad, la distancia a la que se encuentre el jugador y la posición de la raqueta en el momento del impacto influyen en la velocidad y dirección que adquirirá la pelota. Parece muy complicado pero se trata de un sistema de control muy intuitivo, lógico y fácil de aprender. Cuando hayas ganado algún partido prueba a jugar con el punto de vista adicional que coloca la cámara a la espalda de tu tenista. Tu campo de visión se reducirá notablemente pero a cambio obtendrás una más que lograda perspectiva casi subjetiva que potenciará aún más el realismo del juego.

Hemos utilizado varias veces la palabra "realismo" para describir algunos aspectos del juego, pero ¿es tan "real" como para calificarlo de simulador de tenis? En parte. Pese a que Virtua Tennis recrea con veracidad este deporte, no hay que olvidar su origen arcade. A parte de contar con un modo de juego con ese nombre, la duración de los partidos no supera un único set, mientras que el desarrollo del mismo no se ve interrumpido por los descansos cada dos juegos sino que los tenistas cambian de posición automáticamente. Aunque esta última medida es acertada ya que se agiliza el juego, no se entiende por qué los partidos no pueden durar tres o cinco sets. Tampoco es muy comprensible que suene continuamente una horripilante musiquilla guitarrera, cuando el silencio es imprescindible para la concentración de los tenistas. Como no podemos estampar la guitarra en la cabeza de su dueño, la mejor solución es bajar al mínimo el volumen de la música. También hemos apreciado una ligera perdida de velocidad generalizada respecto a la recreativa, pero no es algo necesariamente negativo ya que ahora podemos ver la bola cuando se acerca amenazadoramente a más de 100 Km/h.

Y como algunas cosas se disfrutan mejor en compañía, prueba a jugar un partido individual con un amigo o uno de dobles con tres para saber lo que es bueno. Aunque se producen ralentizaciones muy puntuales en este último tipo de partidos, estamos tan enganchados que nuestro Director Capoerista ha decidido castigarnos sin Virtua Tennis hasta que Jesulín de Ubrique aprenda a hacer la O con un canuto. ¿Resistiremos tanto tiempo?





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 96%

TOMA NOTA

Aunque parecía imposible, esta versión para Dreamcast es mejor que la recreativa. Únicamente no lo disfrutarán quienes odien visceralmente el tenis. Si perteneces a este grupo y estás leyendo el análisis, eres muy raro.

Space Channel 5

Me paso el día ulalando



Género: **Musical**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **United Game Artists**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Fecha estelar 2489. Los humanos han emigrado de la Tierra con el fin de encontrar nuevos planetas que devastar y las colonias se han multiplicado a tutiplén por todo el espacio conocido. Pero los núcleos de población no están desconectados entre sí ya que se encuentran unidos por el mayor invento del siglo XX: la televisión, un medio de comunicación que convirtió en históricos a personajes tan diversos como Boris Izaguirre, Espinete, Chanquete o José Luis Moreno. Las emisoras entretienen, informan y aborregan a los colonos espaciales librando un encarnizado combate por la audiencia. Pero no todo es competencia y arribismo en el siglo XXV ya que un misterioso reportero del Space Channel 5 logra salvar a una niña llamada Ulala que se encontraba sola y perdida en el espacio.

Fecha estelar 2499. La nena ya no lo es tanto y a sus esplendorosos 22 años ha conseguido ver cumplido el sueño de su vida: trabajar para el Canal Espacial 5, aunque sea explotada por dos duros como becaria. En plenas prácticas, el Space Port es atacado por unos alienígenas llamados Morolianos. Estos repulsivos seres van armados con unas pistolas de rayos capaces de convertir a los humanos en hipnotizados go-gos discotequeros. Con un micrófono en una mano,





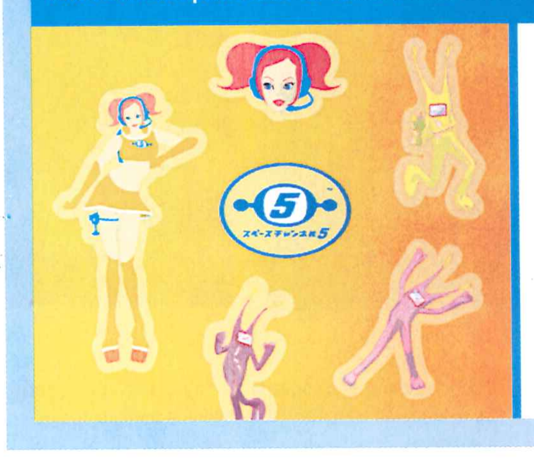






Ulala Superstar

Como si de una Mónica Naranjo japonesa se tratase, la protagonista de Space Channel 5 ha causado sensación en su país de origen, aunque no sabemos si se ha convertido en ídolo de las *drags queens* y de los sadomasoquistas (por aquello de "desátame o apriétame más fuerte") como ocurre con la artista española. Las rumbosas imágenes de Ulala y los morolianos aparecen en *merchandising* de lo más variopinto como camisetas, pegatinas, calendarios, figuras de plástico, llaveros y Dios sabe que más cosas. Y como no podría ser de otra forma, también se vende el correspondiente CD con la banda sonora del juego. La pela es la pela.

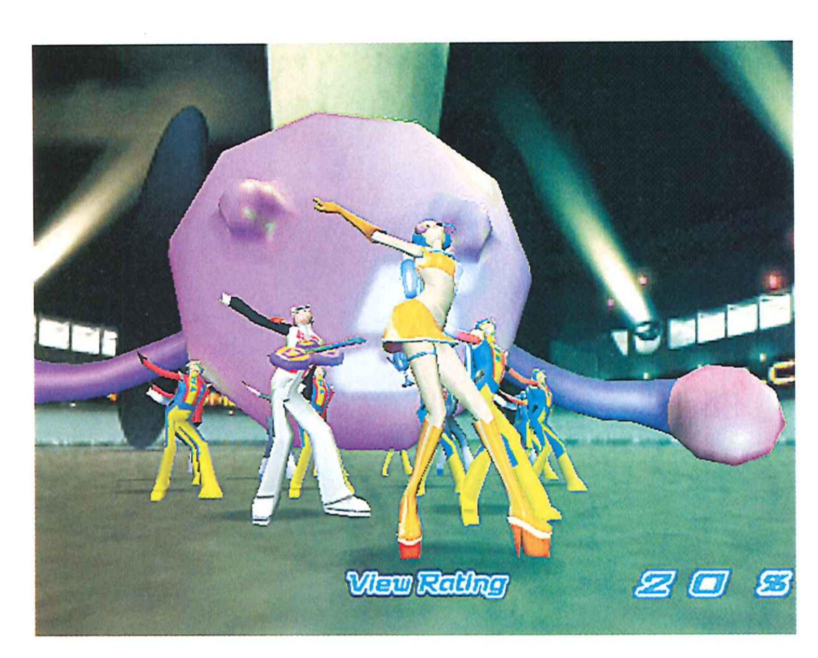




una pistola de rayos en otra y unas botas que ni las del gato, la intrépida periodista se ve obligada a informar a su público mientras combate a los melómanos extraterrestres.

Aunque parece el guión de una película de ciencia-ficción de serie B, no te lleves a engaños, pues así comienza la nueva creación de Tetsuya *Sega Rally* Mizuguchi. Space Channel 5 es el primer juego musical para nuestra consola que llega a Europa y viene preparado para hacer mover los componentes internos de toda Dreamcast que se atreva a marcarse un bailoteo con él. A través de cuatro fases-reportajes, debes tomar el control de Ulala para convertirla en una heroína televisiva a la altura de Ania de Gran Hermano. Para lograrlo es preciso tener tan buena memoria rítmica como agilidad digital, tal y como ocurre en otros representantes del género en PlayStation. Igual que en Parappa the Rapper o Bust-a-Groove, tienes que pulsar una serie de botones en el mismo orden que se te indica en pantalla, procurando no equivocarte mucho durante el proceso. En esta ocasión, son casi siempre los Morolianos quienes llevan la voz cantante aunque otros personajes también suelen dar la nota. Se comunican con Ulala oralmente así que, aunque te haya costado años acumularla, limpia toda la cera de tus orejas para estar en perfectas condiciones auditivas. Además, piensa que el idioma de los morolianos se parece bastante más al inglés que al español y los mensajes suenan algo así como *ap, ap, ruait, ruait, chu* en vez de *arriba, arriba, derecha, derecha, dispara*. Pero para facilitar algo las cosas las voces van acompañadas de subtítulos en castellano y de movimientos corporales que convierten el

Lo mejor de la tarea deshipnotizadora de Ulala es que los rescatados se unen a la reportera a modo de aplicados alumnos aeróbicos e imitan todos sus pasos









juego en una clase de aeróbic cósmica que nada tiene que envidiar al tristemente desaparecido programa de Eva Nasarre. A diferencia de Samba de Amigo y sus maracas, Space Channel 5 no cuenta con periféricos propios en forma de sudaderas y tienes que conformarte con el sencillo mando de toda la vida. Gracias a la cruceta direccional puedes reproducir las órdenes espaciales (arriba, abajo, izquierda, derecha) mientras que los botones A y B sirven para disparar, es decir, cuenta con un sistema de control lógico y sencillo.

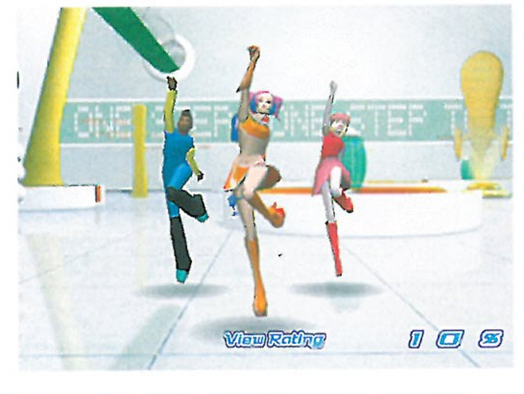
Lo que resulta más complicado es acabar el juego de un tirón ya que la dificultad va aumentando exponencialmente pasando del

Hay que reconocer cierta inventiva en el diseño de escenarios y en la creación de personajes, quienes se mueven con *musho* garbo

nivel *esto-está-chupado* de la primera fase al nivel *que-se-lo-termine-el-padre-del-Mizuguchi-ese* de la última. Y es que Ulala no tiene que enfrentarse únicamente a los Morolianos de a pie sino que otros personajillos bastante curiosos también quieren acabar con la incipiente carrera de la reportera más dicharachera de la galaxia entera. Nuestro preferido es la Dance Invasion Machine más conocida como Coco Tapioca (fíjate en el nombre y en el título del juego para descubrir un extraño guiño a Coco Channel y a su perfume Channel Nº 5) quien sirve como caballo de Troya para transportar a unos minirobots sin brazos que bailan can-can. También puedes encontrar a la Dirty Dancebot llamada Morolina, quien ha capturado a un grupo de inocentes escolares que Ulala debe rescatar.

Liberar a los humanos es tan importante como hacer pinchos *morulianos* para avanzar en el juego. Lo mejor de esta tarea deshipnotizadora es que los rescatados se unen a la periodista a modo de aplicados alumnos aeróbicos e imitan todos sus pasos a partir de entonces. A uno de ellos lo reconocerás enseguida ya que se trata de un famoso cantante y excelente bailarín a quien le encanta jugar con niños y chimpances: Michael Jackson (aquí conocido como Michael Spacial). Como el resto de humanos, se halla en trance y la reportera debe salvarlo de las ¿garras? ¿tentáculos? ¿extremidades? alienígenas (no de ser linchado por una turba de padres sedientos de venganza, malpensado). Para completar el reparto hay que sumar algunos colegas de Ulala como Pudding, la estrella del Canal 42 o Jaguar, el reportero del Canal pirata 69. Como puedes comprobar, a Space Channel 5 no le faltan los detalles simpáticos y destila una estética *kistch* bastante acentuada. No sabemos si la moda del siglo XXV se asemejará mucho a la que se ve en el juego pero, por lo pronto, la ropa de Ulala parece confeccionada por la modista de Naranjito. En todo caso, hay que reconocer cierta inventiva tanto en el diseño de escenarios como en la creación de personajes quienes, además, se mueven con garbo y realismo. Se tenía que notar el trabajo realizado con la técnica de *motion-capture* con bailarines profesionales y la posterior renderización en tiempo real... y se









nota. No es que nuestra reportera favorita posea cientos de movimientos diferentes, pero los que tiene los ejecuta a la perfección y, dependiendo de lo bien que lo vaya haciendo en un nivel, cambia su estado de ánimo y se desplaza con más o menos salero.

Independientemente de la evidente calidad del juego, está claro que su temática no atraerá a los jugadores tradicionalistas o monogenéricos. Si tus gustos son variados y buscas un título original y bien hecho no dudes en probar Space Channel 5 para disfrutar como un moroliano con una pistola de rayos nueva. Ten en cuenta que no se incluye ninguna opción multijugador, algo que le habría proporcionado una puntuación de es-cán-da-lo, es un escándalo... vaya, estamos muy musicales hoy.

¡Danzad, danzad malditos!

A nuestras aburridas Dreamcast españolas les faltaba algo de marcha. A la espera del salvaje Samba de Amigo (¿con maracas y a precio prohibitivo?), Sega nos ha puesto las pilas con este bailongo Space Channel 5. Y aunque el mercado japonés es más receptivo para los juegos musicales, no hay que olvidar que algunos títulos para PlayStation han tenido una acogida más que notable en nuestro país. PaRappa the Rapper, Um Jammer Lammy, Vib Ribbon, Bust-a-Groove y Beatmania son buenos ejemplos de la interesante simbiosis entre Jorge y Marina... perdón... entre música y videojuegos.





VEREDICTO

Gráficos	4,5/5
Sonido	5/5
Jugabilidad	4,5/5
Adicción	4/5

Puntuación global 92%

TOMA NOTA

Las divisiones creativas de Sega están pasando por la edad del pavo nipón: Samba de Amigo, Jet Set Radio, ChuChu Rocket! y, cómo no, Space Channel 5. Estos juegos demuestran que conceptos como originalidad, diversión y calidad no son excluyentes.

Dead or Alive 2

La lucha más bella

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**



Dream Planet ya ha alabado en otras ocasiones las virtudes gráficas y la jugabilidad de Dead or Alive 2. Sin embargo cuando apareció la versión japonesa para PlayStation 2 y la comparamos con la versión americana para Dreamcast comprobamos que la edición para la consola de Sony presentaba, al contrario que la de DC, una serie de extras que la distinguían de la versión original, creada específicamente para recreativa.

Por suerte, este *desagravio* para con los usuarios americanos de Dreamcast ha sido corregido por Acclaim en la presente versión PAL gracias a la inclusión de nuevos vestidos, escenarios y alguna que otra escena de vídeo. Excepto algunos detalles gráficos (como por ejemplo el efecto de

Aunque no tienen el nivel de detalle de los protagonistas de Soul Calibur, en DOA 2 los personajes presentan un aspecto excelente

niebla en la batalla contra Tengu), los extras incluidos hacen que esta versión del juego sea prácticamente idéntica a la que pueden disfrutar los playstationeros japoneses.

El resultado es un título más redondo que los ceros del sueldo que cobra Figo a final de mes. Sin duda, lo primero que salta a la vista es la espectacularidad gráfica de Dead or Alive 2. Quizás los personajes no lleguen al nivel estratosférico de detalle exhibido por los protagonistas de Soul Calibur, pero presentan un aspecto excelente, con unas animaciones muy trabajadas y entre las que destacan unas acertadas expresiones faciales. Y si los luchadores nos han producido esta impresión, los escenarios llegan incluso a superarlos gracias a una cantidad de detalles que pueden resultar letales, como los diversos niveles de algunos entornos o la













alambrada que te producirá más daños si te estampan contra ella.

Con respecto a la primera parte, DOA 2 ha perfeccionado la realización de los famosos *counters*. Esta vez ya no es tan fácil contrarrestar los ataques de los enemigos y necesitarás acertar si el golpe es alto, bajo o medio, por lo que aprender a dominar este movimiento requiere algo de práctica. De todas formas, el sistema de control del juego es, en general, bastante simple e

La versión PAL que Acclaim distribuye en España para Dreamcast incluye casi todos los extras de la edición japonesa para PlayStation 2

intuitivo, algo que agradecerás sobre todo cuando te decidas a jugar con tres amigos más en el modo Tag Battle.

Esta opción es uno de los mayores aciertos del título de Tecmo (aunque sólo pueda jugarse en un escenario) ya que los movimientos que pueden realizar los personajes de tu equipo no son demasiado complicados. Incluso ciertas parejas pueden realizar algún combo especial de lo más devastador, así que será mejor que no escojas siempre a las chatis porque sino vas a perderte algunos de los golpes más espectaculares.

Quizás Dead or Alive 2 no tenga tantos secretos por descubrir como Soul Calibur (y los finales del modo historia son más breves e insulsos que la carrera de Jesulín como cantante), pero que no os quepa la menor duda: DOA 2 ha conseguido por méritos propios situarse al nivel de la obra maestra de Namco.

El poder de un par... de golpes

Los más machitos pensarán que pueden vencer a estas chicas con una sola mano, pero créenos: el hecho de que tengan ofertas para ser los próximos cuerpos danone no quita que puedan fulminarte la barra de energía en un santiamén.



HELENA. Está acostumbrada a dar el do de pecho porqué se dedica a cantar ópera. Sin embargo, al contrario de lo que te pueda hacer pensar nuestra Montserrat Caballé, Helena es el ejemplo de que las mujeres que se dedican a este arte pueden pesar menos de 150 kilos..



TINA. En un mundo poblado por seres tan feos como Hulk Hogan o el Enterrador, sorprende encontrar a una chica como Tina. Sin embargo, es una gran estrella de la lucha libre, aunque también trabaja a tiempo parcial como modelo.



KASUMI. Es la primera de las luchadoras que nos muestra su ropa interior al protagonizar la primera secuencia de la intro del juego. Al ser una mujer-ninja, puede desaparecer entre pétalos de flores.



LEI-FANG. Podría ser la hermana de Bruce Lee, pero sólo son primos lejanos. Aunque es la luchadora más joven no lo aparenta, porqué de niña tomó mucho Cola Cao y está muy desarrollada para su edad.



AYANE. Soportó muchas bromas durante su niñez por el lazito de su vestido, así que decidió practicar *ninjutsu* para vengarse. Parece que Kasumi era la que más fuerte se reía y por eso quiere acabar con ella.



VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎◎◐
Jugabilidad	◎◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎◎◐

Puntuación global 95%

TOMA NOTA

Pocas veces podemos comprobar como la versión europea de un juego supera a la americana, pero Dead or Alive 2 lo ha conseguido gracias a los extras incluidos. Y si a esto le sumamos unos gráficos espléndidos y una tremenda jugabilidad, el resultado es un título imprescindible.

Marvel vs. Capcom 2

Segundas partes sí son buenas





Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

No os podemos negar que la aparición de Marvel vs. Capcom 2 no nos hacía albergar demasiadas esperanzas. Teniendo en cuenta que la saga versus comenzó siendo una especie de *spin off* con algunos de los luchadores de Street Fighter y que el juego que nos ocupa es la segunda parte del tercer título de esa saga (el árbol genealógico de los juegos de Capcom se está volviendo más complicado que el de un culebrón venezolano), lo cierto es que no esperábamos ninguna revolución en el mundo de los beat'em-up.

Sin embargo, Capcom lo ha vuelto a conseguir. Sobre la base tradicional de los combates entre dos luchadores, ha logrado crear un completísimo juego que nos ha dejado con la boca más abierta (aunque por otras razones) que cuando en la Eurocopa Raúl prefirió regalar el balón a una chica del público en vez de marcar el penalti. El primer elemento que consigue desmarcar a Marvel vs. Capcom 2 del resto de los beat'em-up es la mayor importancia de la estrategia en el transcurso de los combates. El juego te permite formar equipos de tres luchadores pero esta vez, a diferencia de la primera parte, ninguno de ellos se limita a ayudarte en algunos momentos de la pelea. En lugar de eso, puedes cambiar de luchador cuando quieras y también solicitar su ayuda puntual en cualquier momento, escogiendo además el tipo de movimiento que va a realizar. De esta manera, el combate no se limita a un intercambio de ataques contra el enemigo (como en cualquier tertulia radiofónica que se precie), sino que deberás tener en cuenta la energía de cada uno de tus personajes y el nivel del contador de

Una de las innovaciones más destacables del juego es la posibilidad de realizar los golpes con tan solo cuatro botones, en lugar de los seis habituales de la saga versus





combos para realizar los típicos hiper-ataques-te-quito-media-barra-de-vida que, nuevamente, pueden llevar a cabo un solo luchador o varios combatientes a la vez.

Escoger a los tres miembros de tu equipo va a resultar (por suerte) todo un problema, debido a los 56 luchadores que forman el plantel de Marvel vs. Capcom 2. Aunque al principio sólo contarás con 24 personajes, al ir ganando combates conseguirás puntos que podrás cambiar por luchadores ocultos o nuevos escenarios y trajes, por lo que la duración del juego y el interés por acabártelo una y otra vez están más que asegurados.

El aspecto gráfico de todos estos luchadores es magnífico, con unas animaciones excelentes y algunos personajes de gran tamaño que no sufren ralentización alguna a pesar de que hemos llegado a ver hasta cinco o seis personajes en pantalla. Sin embargo, Capcom también ha querido incluir en esta ocasión fondos en 3D para acabar de conseguir unos decorados a la altura de este juegazo.

Entre los numerosos detalles que podrás admirar en estos entornos destaca el reloj del nivel del campanario, que marca la hora exacta a la que tengas configurada tu consola. Quizás lo que más *chirría* en el apartado de la

En esta ocasión será posible formar un equipo de tres luchadores que puedes ir alternando en cualquier momento del combate

ambientación es el sonido. Aunque los efectos (tanto aquellos que acompañan a los ataques como las voces de los personajes) son notables, esa música discotequera con toques jazz no acaba de tener demasiado sentido en un desarrollo de estas características.

Otra de las innovaciones destacables del juego con respecto a los otros títulos de la saga versus y a los innumerables Street Fighter es la sencillez en los controles. Esta vez sólo es necesario utilizar cuatro botones, mientras que los gatillos sirven únicamente para llamar a los otros personajes. Además de facilitar la jugabilidad, esta simpleza también es de agradecer teniendo en cuenta la dificultad a la hora de realizar algunos movimientos complicados con el mando estándar de la Dreamcast (que levanten la mano los que hayan conseguido hacer el Tendedero giratorio de Zangief sin sufrir secuelas espeluznantes e irreversibles).

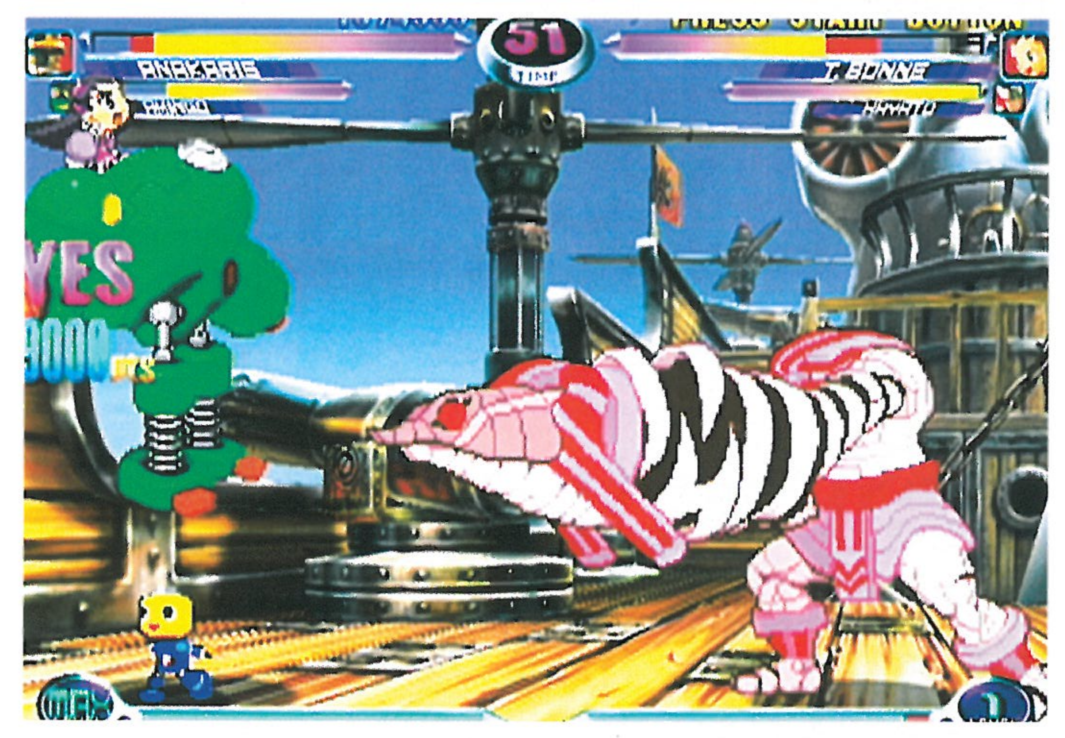
En definitiva, Capcom ha vuelto a conseguir que nos planteemos si estamos ante el mejor beat'em-up 2D de la historia. La respuesta es difícil teniendo en cuenta que el magnífico King of Fighters'99 Evolution de SNK no parece que vaya a lanzarse en nuestro país y que Capcom vs. SNK (el próximo episodio de la saga versus) apunta muy buenas maneras. De todas formas, lo cierto es que, hoy por hoy, Marvel vs. Capcom 2 es el juego de lucha 2D más completo y espectacular que es posible encontrar en nuestro país. Son sólo dos dimensiones, pero nos gustan.

Personajes para todos los gustos

Para pasar de los 24 luchadores iniciales a los 56 que puedes llegar a tener a tu disposición vas a tener que visitar varias veces la tienda que encontrarás dentro de la opción Secret Factor. Entre todos estos personajes encontrarás a viejos conocidos como Ryu o Wolverine, otros que en la primera parte sólo eran luchadores de ayuda como el Centinela o Tormenta y nuevos fichajes entre los que destacan Hayato (de Plasma Sword), Cable (el hijo de Cíclope) o Jill Valentine (¿hace falta que digamos quién es?).









VEREDICTO	
Gráficos	◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎◎◎

Puntuación global 89%

TOMA NOTA

Indispensable para los amantes de los beat'em-up 2D que lleva el género hasta el límite de sus posibilidades. Lástima que no se haya incluido ningún modo historia y que la música no pegue demasiado.

Gauntlet Legends

A gauntletazo limpio

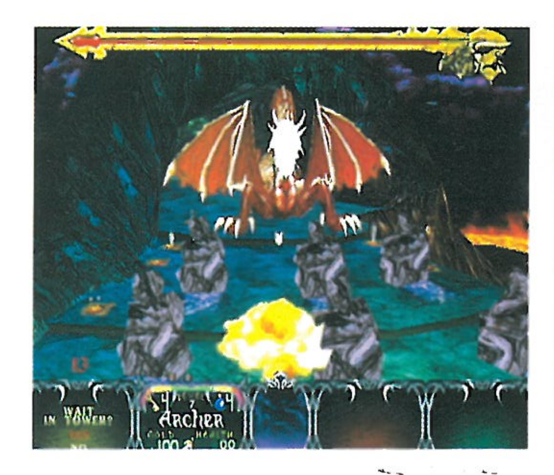
Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Ingles**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

En los años sesenta, una juvenil artista ye-yé llamada Karina (aquejada hoy del síndrome de Peter Pan femenino) cantaba aquello de "cualquier tiempo pasado nos parece mejor". En pleno año 2000, Midway hace buena dicha frase para comercializar (de momento en Estados Unidos con el nombre de Midway's Greatest Arcade Hits) una colección de GD-ROM formada por clásicos de los ochenta como Robotron, Defender I & II, Sinistar, Spy Hunter, Vindicators o Gauntlet. En plena fiebre *revival*, la compañía norteamericana se ha inspirado en este último título para desarrollar un juego para recreativas llamado Gauntlet Legends, que a su vez ha sido versionado para Nintendo 64, PlayStation y Dreamcast.

Las dos dimensiones del original han dado paso a una lógica tridimensionalidad más acorde con la potencia del *hardware* de nuestra consola. Pues bien, ésta es la diferencia más clara que existe entre ambos títulos. Tanto el espíritu y la mecánica totalmente arcades del primer Gauntlet como su tremenda jugabilidad y capacidad de enganche permanecen casi intactos en el *remake* realizado 15 años más tarde. Al reparto original (guerrero, mago, valkiria y arquera) hay que







sumarle las nuevas incorporaciones exclusivas de la versión para Dreamcast (enano, caballero, hechicera y rubenceb... ejem... bufón). Otro personaje oculto más las versiones animalizadas de los anteriores ofrecen un abanico de héroes suficientemente variado para las partidas a cuatro jugadores. Los siete reinos compuestos por niveles normales, secretos y de bonificación ofrecen muchísimas horas de juego a un único usuario, pero si quieres divertirte más que un exhibicionista concursando en Gran Hermano no dudes en conectar tres mandos más a tu consola acompañados de sus respectivos e imprescindibles apéndices humanos.

La dificultad no es excesiva, aunque acabar con el malvado demonio Skorne no va a resultar una tarea fácil. Cada entorno posee una serie de bastante más) para poder acabarte el juego. Pero no todo son palmadas en el hombro para Midway, ya que también merece algún que otro toque de atención. Los efectos sonoros, por ejemplo, son bastante mejorables, mientras que el *speaker* produce más grima que un álbum de fotos de la familia Bold. Además, el juego sufre un efecto *silveriano* bastante pronunciado ya que los personajes son demasiado pequeños para tanto escenario. Y puestos a no dejar títere con cabeza, el Gauntlet Legends para Dreamcast posee una definición gráfica bastante menor respecto a la vista en la recreativa.

Pese a que el juego no es un derroche de originalidad, hay que reconocer cierta inventiva tanto en algunos de los ítems recolectables como en sus curiosos efectos. Sirvan como ejemplos el

Pese a que el juego no es un derroche de originalidad, hay que reconocer cierta imaginación tanto en algunos de los ítems recolectables como en sus curiosos efectos

enemigos propios que atacan en tromba y se reproducen como conejos. Las trampas y el emplazamiento de algunos de los interruptores que desbloquean el camino contribuyen a que el avance no sea demasiado acelerado.

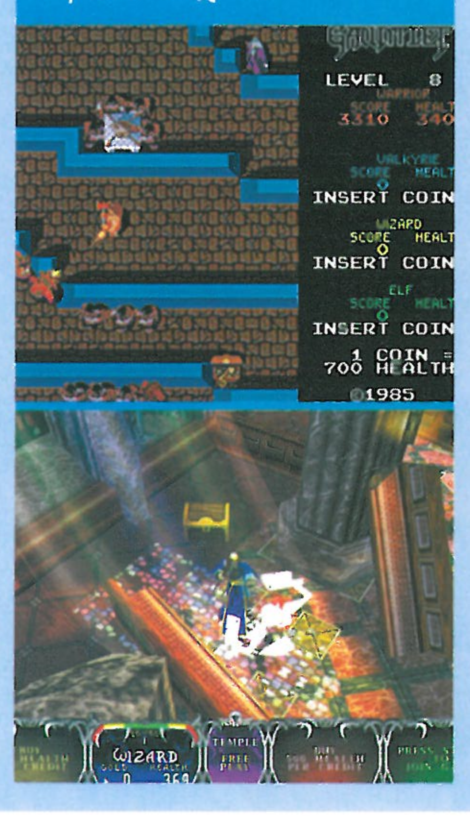
A todas estas trabas debemos añadir la necesidad de obtener o de activar algunos ítems ocultos, como las runas o los obeliscos, para poder pasar de un reino a otro. Está claro que no nos encontramos ante una conversión arcade estilo Dynamite Cop, también conocido como el suspiro. Vas a precisar algo más de 40 minutos (bueno, huevo que convierte al personaje en Pojo (una gallina con problemas estomacales), las gafas de rayos X o el martillo de Thor. La magia también está presente en forma de frascos de colores acumulables y de golpes especiales que, en ambos casos, suelen ayudar a salir de situaciones peliagudas. Y como no podía ser de otra manera, no faltan los *final bosses* de turno que tanto hacen sufrir a los *beat'em-uperos* de pro. Muchos e interesantes detalles para un juego que entretiene como pocos y al que una mayor calidad técnica le habría permitido convertirse en toda una leyenda.





Un título legendario

Entre los dos pantallazos de este recuadro hay unos quince años y una palabra de diferencia. El primero corresponde al Gauntlet original, un arcade clásico donde los haya que engulló la paga semanal de miles de chavales de la época, mientras que el otro pertenece a la recreativa titulada Gauntlet Legends que está inspirada en el juego anterior y que Midway ha desarrollado como merecido homenaje. El beat'em-up que distribuye Virgin para Dreamcast es una versión de la segunda por lo que también se sustenta en el primer título. ¡Vaya, qué complicado es establecer el árbol genealógico de los juegos actuales! Pero ha quedado claro, ¿o no?





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

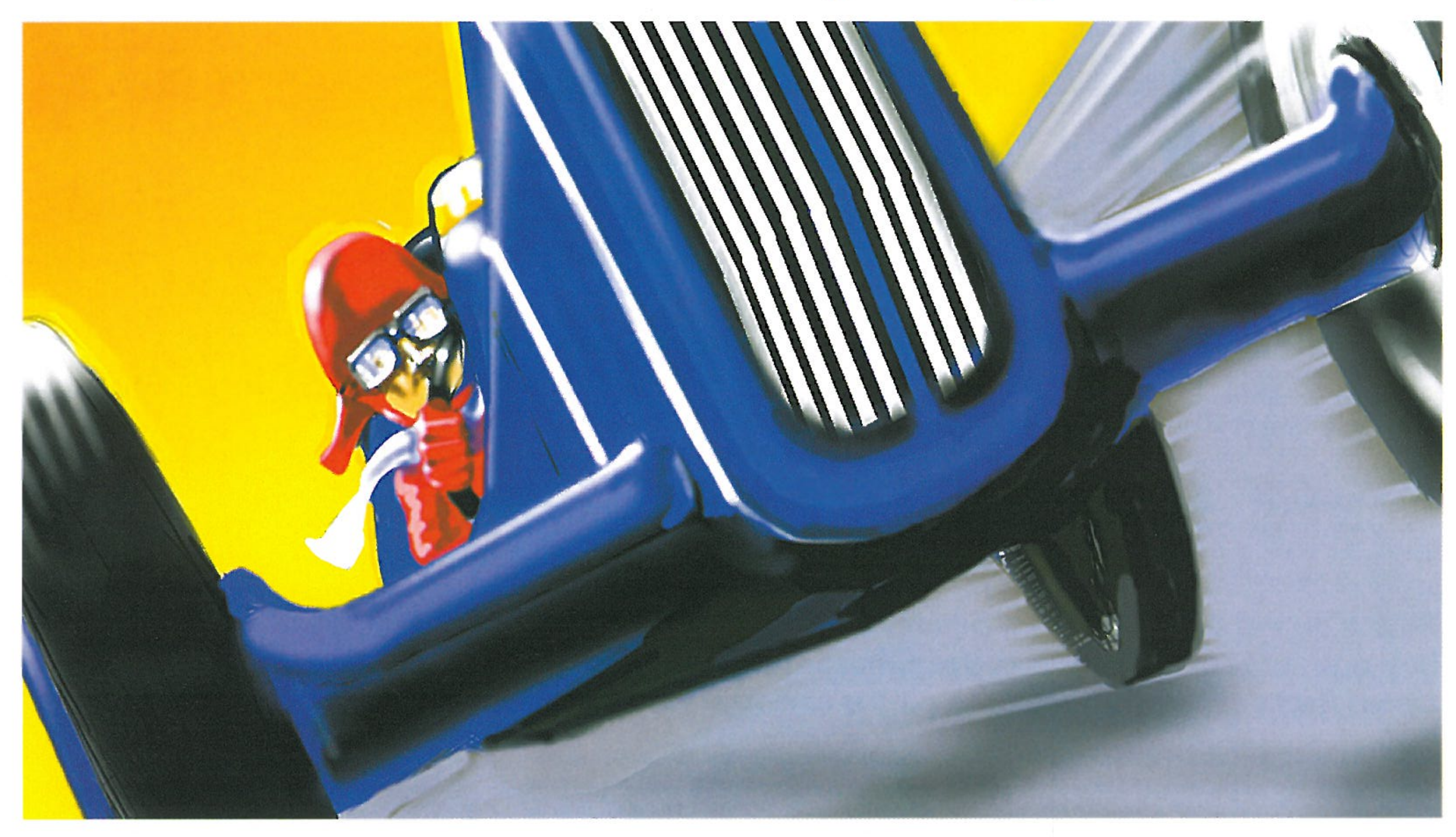
Puntuación global 77%

TOMA NOTA

¿Se trata de un respetuoso homenaje o es un *remake* patillero de un gran juego? Puedes pensar lo que quieras, pero ten por seguro que con este título te lo vas a pasar superequetebien (la sombra de Gran Hermano es alargada) tú solo o en compañía.

Spirit of Speed 1937

Carreras en blanco y negro



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **LJN**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

No cabe duda de que nos encontramos ante un juego ejemplar. SOS 1937 es el mejor ejemplo de cómo un planteamiento atractivo puede transfigurarse en un cúmulo de despropósitos. La idea de ponerse al volante de automóviles de época que hoy sólo pueden contemplarse en museos o en fotografías en blanco y negro tiene su encanto, o al menos eso es lo que debieron pensar los integrantes de LJN cuando se pusieron manos a la obra con este título. No iban desencaminados pero del dicho al hecho hay un buen trecho que para estos desarrolladores estadounidenses se ha convertido en un horizonte muy LeJaNo.

Sólo unos pocos detalles sobresalen de entre la mediocridad que predomina en casi todos los aspectos del juego. Las paradas en boxes son ciertamente originales y, mediante los botones del mando, controlamos cuánta cantidad de carburante queremos repostar o qué ruedas deseamos cambiar. El punto de vista desde la cabina, salpicadero incluido, es el más interesante de los cinco disponibles aunque cuenta con unos retrovisores bastante gandules que ofrecen siempre la misma imagen estática. Un número considerable de coches fidedignamente reproducidos y una nostálgica banda sonora consiguen hacernos retroceder en el tiempo para competir en un campeonato de 1937. Pero la importancia de dicha época no se limita únicamente a la ambientación ya que incluso el propio juego parece desarrollado hace más de 60 años. La lista de anomalías temporales empezaría por unos tiempos de carga tan exteeeeensos que te dan ganas de, precisamente eso, cargarte a alguien y acabaría por unas carreras en las que no bostezar supone todo un reto para especialistas. A estas dos minucias súmale otras 1935 más que por razones obvias de espacio no podemos enumerarte en su totalidad aunque sí te resumimos las más destacadas.

Sólo unos pocos detalles, como por ejemplo las paradas en boxes, sobresalen de entre la mediocridad que predomina en casi todos los aspectos del juego

Mientras que en las carreras individuales casi no hay *pop-up*, en el modo para varios jugadores no hemos visto ni rastro, aunque no creas que es





Del boceto al garabato

Es una lástima que el interesante trabajo de documentación realizado por LJN sólo haya servido para desarrollar un juego de la catadura de Spirit of Speed 1937. Los prometedores bocetos iniciales de los automóviles y los diseños de los circuitos basados en localizaciones reales hacían presagiar un resultado final que nada ha tenido que ver con la realidad. En fin, tomamos nota y añadimos esta creación de la compañía estadounidense al recopilatorio *Dreamcast Greatest Hits* junto a Snow Surfers, Aerowings o ECW Hardcore Revolution.





tan positivo teniendo en cuenta que NO existe ninguna opción multijugador. Increíble a estas alturas, pero totalmente cierto. El ritmo de refresco de las imágenes no es bajo sino que es un concepto mal aplicado en este juego. En su lugar, deberíamos hablar de congelación de la pantalla ya que dudamos que se sucedan más de una docena de cuadros por segundo (y estamos siendo muy generosos). Suma y sigue. La inteligencia artificial de los adversarios es totalmente nula siendo capaces de hacer algo tan estúpido e irracional como pararse a repostar en la última vuelta a apenas veinte metros de la llegada. De los efectos sonoros más vale correr un tupido, denso y espeso velo que tape toda vergüenza ajena: aparte del ruido del motor oirás unos chirridos inclasificables cuando choques con alguna valla y... absolutamente nada más en toda la carrera. Y si a la excesiva longitud de algunos circuitos sosos y penosamente detallados le añadimos una bestialidad de vueltas en el modo Campeonato y apenas un cuarteto de competidores, el resultado no es muy sorprendente: te aburrirás más que en una despedida de soltero viendo la filmografía completa de Joselito.

En resumidas cuentas, LJN se ha *esforzado* tanto en que creamos que conducimos automóviles de la década de los 30 que se han pasado el mismo número de pueblos. La sensación de estar al volante de un coche construido hace 63 años es tan real que pensarás que en cualquier momento comenzará a desmontarse.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 42%

TOMA NOTA

Hemos buscado y rebuscado pero del "espíritu de velocidad" nada. Creemos que el verdadero significado del título se esconde en sus iniciales, que es lo que gritará quien juegue con él.

Super Magnetic Neo
Una Magneto-aventura

Género: **Plataformas**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Genki**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**



Un parque de atracciones ha sido tomado por una banda que lidera una terrorífica niña de dos años, cuyos arrebatos de violencia sólo son igualados por los del hijo de Ana Obregón. La tremenda responsabilidad de acabar con el desaguisado no ha recaído esta vez sobre Superboy, Supercanguro o Superherodes, sino sobre un robot que posee la sorprendente habilidad de emitir poderosos campos magnéticos gracias a un imán incrustado en su testa. Está claro que si cualquier españolito de a pie hubiese propuesto semejante idea como argumento para un videojuego ahora sería, probablemente, compañero de habitación de *El loco de la colina* en el famoso manicomio de Sant Boi de Llobregat. Pero en Japón rigen unos criterios creativos más... heterogéneos. Para demostrarlo, los chicos de Genki han desarrollado Super Magnetic Neo, un juego en el que debes asumir el papel del robot Neo (un Magneto de pacotilla) y acabar con el terrorismo infantil de la niña Pinki y sus secuaces.

Que tales acontecimientos sucedan en un parque de atracciones era casi inevitable ya que dicho lugar siempre ha sido un entorno muy socorrido para los programadores dado que permite mostrar escenarios muy variopintos y diferentes entre sí. Este juego sigue a rajatabla tal directriz para que Neo pueda demostrar lo *atractivo* que es en los cuatros mundos que forman el parque: Selva, Antigüedad, Salvaje Oeste y Futuro. En estos parajes el robot del traje de neopreno (¿por qué te crees que se llama Neo?) debe utilizar sus habilidades magnéticas para poder avanzar por niveles repletos de trampas y extraños seres polarizados. El punto de vista en tercera persona recuerda sobremanera al utilizado en la saga Crash Bandicoot de PlayStation y, para eliminar cualquier duda al respecto, en ocasiones controlamos al androide desde una perspectiva lateral. De esta forma, se

Las vicisitudes magnéticas del *atrayente* robot Neo no se encuentran al mismo nivel cualitativo de la gran aventura de Sonic o de la gran escapada de Rayman









Súper Extras

Si eres capaz de cumplir los tres requisitos en cada nivel obtendrás su correspondiente súper tesoro. Finalizar todo el recorrido en tiempo récord, conseguir las ocho medallas de Pinki y encontrar el ítem escondido con forma de cactus (la Visual Memory emitirá un pitido cuando pases por su lado) son el trío de súper tareas a realizar. No sueñes con hacerlo todo la primera vez que juegues una fase porque es imposible, así que si quieres agrandar tu fortuna tendrás que visitar varias veces el mismo lugar para cumplir las tareas individualmente. Además, cada nivel contiene un súper Ticket Extra que da acceso a una agradecida fase de bonus en la que podrás conseguir imprescindibles *neovidas*. Vaya, todo muy súper.







añade otro plataformas a la escasa pero excelente lista de juegos de ese género disponibles para nuestra Dreamcast. Sin embargo, las vicisitudes del *atrayente* robot no se encuentran al mismo nivel cualitativo de la aventura de Sonic o de la gran escapada de Rayman. Es una pena que un control bastante negativo provoque situaciones algo desquiciantes. Además, aunque tanto por su argumento como por su estética parece ideal para los renacuajos de la casa, la caja del juego debería estar decorada con dos rombos rojos. No es que aparezca gente en paños menores haciendo guarrerías sino que su tremebunda dificultad lo hace especialmente recomendable para jugadores muy curtidos. Para familiarizarnos con los principios del magnetismo se ha incluido el modo de juego Challenge en el que hay que superar 100 fases de entrenamiento en un tiempo límite. Pero como no podía ser de otra manera, las pruebas iniciales de moderada dificultad dan paso inmediatamente a unas misiones sólo superables por McGiver en un día inspirado.

En el polo positivo encontramos unos gráficos bastante originales y coloristas. El efecto de los campos magnéticos es aceptable y el diseño de personajes resulta simpático, en la línea de Pen Pen. Las similitudes con dicho título de Infogrames van más allá y en cierto momento de Super Magnetic Neo el protagonista se desplaza por una pendiente helada gracias a cierta parte del cuerpo conocida como l*a curva de la felicidad*. Éste no es su único medio de locomoción ya que, a parte de su *cefaloimán* , es capaz de derrapar con un camello-moto o de mostrar tanta habilidad a lomos de un caballo de madera que el juego bien podría haberse titulado Super Repelentic Gil. Un nombre mucho más acertado.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

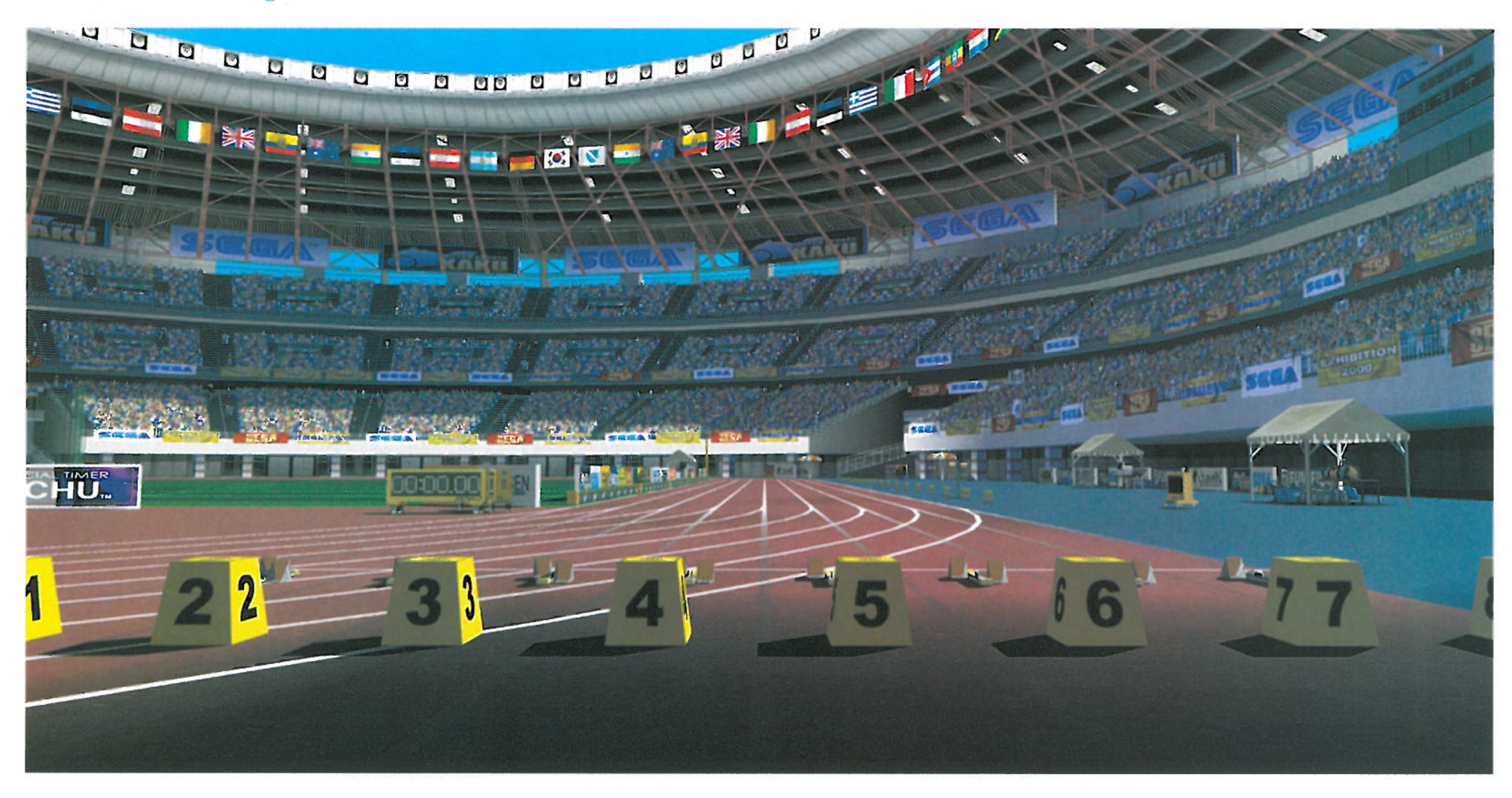
Puntuación global 62%

TOMA NOTA

Bizarro juego *made in Japan* capaz de echar por los suelos el prestigio de cualquier experimentado plataformero por culpa de su desproporcionada dificultad.

Virtua Athlete 2K

A las puertas del oro



Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Hit Maker (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

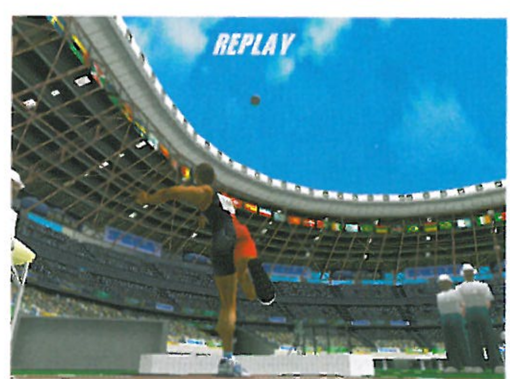
Aunque parezca lo contrario Virtua Athlete 2K no ha sido desarrollado desde cero por Sega ya que toma el testigo del excelente Decathlete de la Saturn

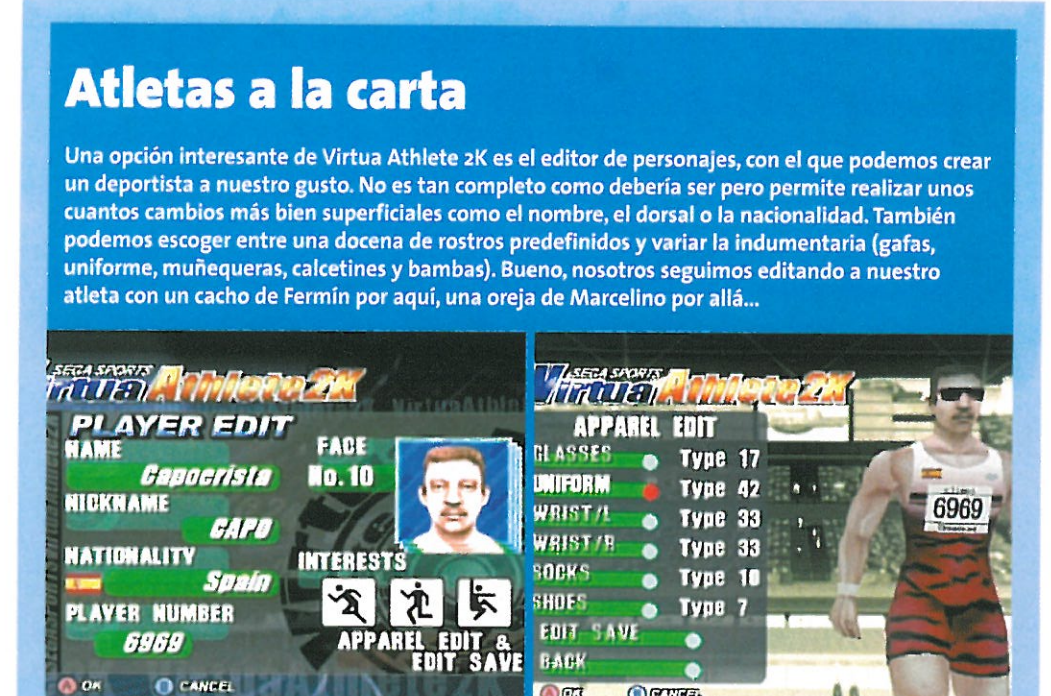
Era inevitable que un año olímpico como éste dejase su huella en la Dreamcast. A Sidney 2000, desarrollado por Eidos bajo la licencia oficial del COI, se le ha unido este título creado por la división Hit Maker de Sega (antes conocida como AM3) que se limita a siete disciplinas del atletismo. Resulta lógico pensar que se ha desarrollado a rebufo del impacto mediático de las Olimpiadas (y del juego de Eidos) con el fin de obtener una considerable publicidad gratuita. Pero durante el juego queda bastante claro que no nos encontramos en los JJ. OO. de Sidney, ya que se trata de una competición ficticia similar a un campeonato del mundo de atletismo que tiene lugar (o mejor dicho, tuvo lugar) en agosto del 2000.

Aunque parezca lo contrario, Virtua Athlete 2K no ha sido desarrollado desde cero ya que toma el testigo del excelente Decathlete de la Saturn. Sin embargo, no se trata de una secuela al 100% porque, para empezar, el título lo deja bastante claro y, lo más importante, no se han incluido las diez pruebas que forman un decatlón y que sí estaban presentes en el anterior juego. Los 100 metros lisos, el salto de longitud, el lanzamiento de peso, el salto de altura, los 110 metros valla, el lanzamiento de jabalina y los 1.500 metros son todos los eventos presentes en la nueva creación de Sega. Las siete especialidades están disponibles desde el principio y por muchos récords mundiales y torneos que consigas no podrás desbloquear ninguna otra prueba más. Una lástima, sobre todo teniendo en cuenta que Sidney 2000 cuenta con una docena de pruebas y es más variado en su conjunto.

El sistema de juego se basa en el utilizado en la serie Track & Field de Konami, es decir, cuanto más maltrates a tu mando más velocidad alcanzarás. Los botones A y X adquieren la función de improvisadas extremidades inferiores de forma que pulsándolos repetida y rápidamente, los atletas virtuales irán acelerando







Atletas a la carta

Una opción interesante de Virtua Athlete 2K es el editor de personajes, con el que podemos crear un deportista a nuestro gusto. No es tan completo como debería ser pero permite realizar unos cuantos cambios más bien superficiales como el nombre, el dorsal o la nacionalidad. También podemos escoger entre una docena de rostros predefinidos y variar la indumentaria (gafas, uniforme, muñequeras, calcetines y bambas). Bueno, nosotros seguimos editando a nuestro atleta con un cacho de Fermín por aquí, una oreja de Marcelino por allá...

progresivamente. Vaya, lo que hemos hecho toda la vida en los juegos de este tipo y siempre hemos jurado no repetir cuando nuestro dedos quedaban entumecidos e inservibles. El ineludible *machacamiento* botonil y un planteamiento totalmente arcade pronostican una durabilidad escasa. Y el pronóstico es totalmente acertado porque un *septatlón* se puede finalizar en apenas 20 minutos. Además, el principal incentivo para realizar un papel digno es una serie de sencillas postales que se añaden a una especie de álbum de baratillo. O sea, que cuando has jugado un par de veces, te quedan menos ganas de echar otra partida que de leer las memorias de Yola Berrocal. Con la participación de hasta cuatro jugadores la cosa cambia que da gusto. Los piques son de campeonato olímpico, sobre todo en los 100 metros lisos, los 110 metros vallas y, bastante menos, en los 1500 metros, ya que son las pruebas en las que se compite simultáneamente. En el resto de eventos, que se desarrollan por turnos, la lucha suele ser también encarnizada aunque resulta más pausada. En todo caso, sale a cuenta comprarse el juego sólo por el modo multijugador.

También vale la pena detenerse en el magnífico aspecto gráfico, con unos atletas realizados mediante la técnica *motion-capture* y que recuerdan a los jugadores de Virtua Tennis, pero sin llegar al espectacular grado de detalle de estos. A diferencia de los tenistas, los atletas virtuales no sueltan prenda en ningún momento por lo que los efectos sonoros quedan reducidos al griterío del público, a la voz de la *speaker* y de los jueces (éstos en castellano), al disparo de salida y a poca cosa más. Sin embargo, la música de los títulos de créditos finales supone un excelente broche de plata (el oro es para Virtua Tennis) para un juego que bien merece estar en el podio del género deportivo de la Dreamcast.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Otro Virtua que se une al club deportivo de Sega. Su reducida extensión queda compensada por un adictivo modo multijugador que hará que te gastes una pasta en mandos.

Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**



Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man. **PHOTOFINISH:** Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter 3tb (completa), The House of the Dead 2 (1ª parte).



Dream Planet 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special). **PHOTOFINISH:** Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver. **BRÚJULA:** Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.



Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Juegos Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure). **PHOTOFINISH:** Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1. **BRÚJULA:** The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



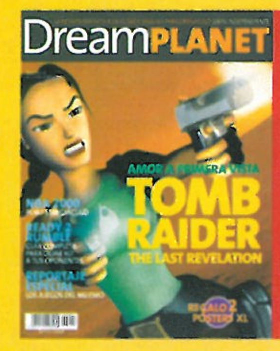
Dream Planet 6
TOMA DE CONTACTO: DOA2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier. **PHOTOFINISH:** Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk). **PHOTOFINISH:** Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para Virtua Striker 2, Speed Delvils y otros títulos.



Dream Planet 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo). **PHOTOFINISH:** RE Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, Sega WWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood. **BRÚJULA:** Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2000, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.



Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado. **TOMA DE CONTACTO:** Reportaje: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Grandia, Half-Life y muchos más). **PHOTOFINISH:** NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:** Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y Toy Commander.



Dream Planet 8
TOMA DE CONTACTO: Ferrari 355 Challenge, Juegos de Importación (Tom Clancy's Rainbow Six). **PHOTOFINISH:** Maken X, Tony Hawk's Skateboarding, Fur Fighters, NHL 2K, Wacky Races, Silver. **BRÚJULA:** Especial con 58 páginas de guías. Aquí encontrarás la segunda y última parte de Tomb Raider: The Last Revelation y las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge. Además, los mejores trucos de Tech Romancer.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso.
Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

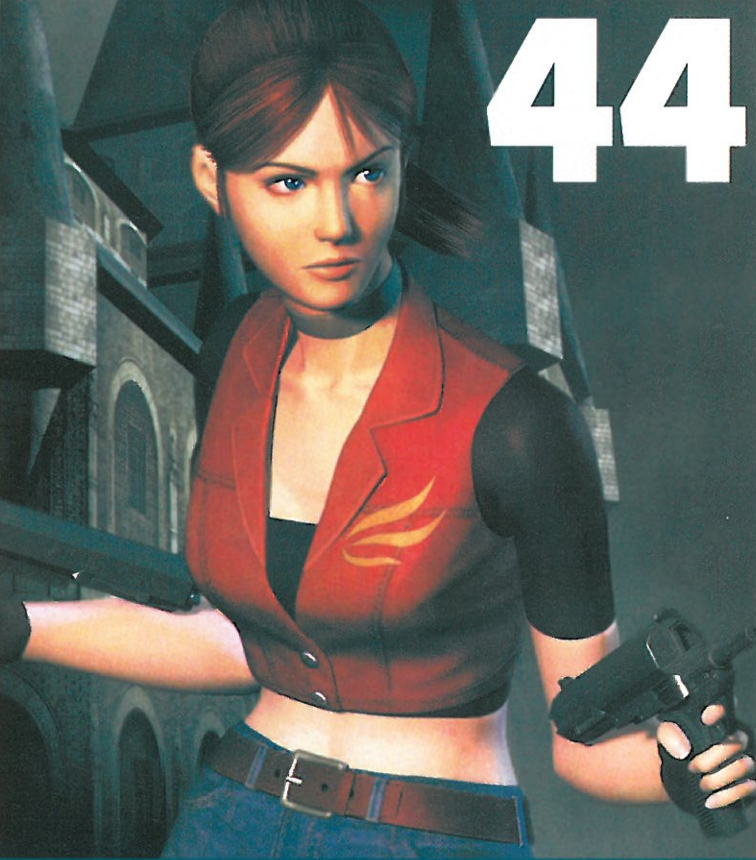
BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

74



Resident Evil Code: Veronica	**44**
ChuChu Rocket!	**58**
Tony Hawk's Skateboarding	**74**



Resident Evil Code: Veronica



Primera parte

¿Es que nunca aprenderán? Los científicos de Umbrella han vuelto a las andadas desatando una nueva oleada de terror zombie... ¡y sólo tú puedes detenerla! ¿Tienes lo que hay que tener para salir de esta aventura con vida?

OPCIONES DE JUEGO

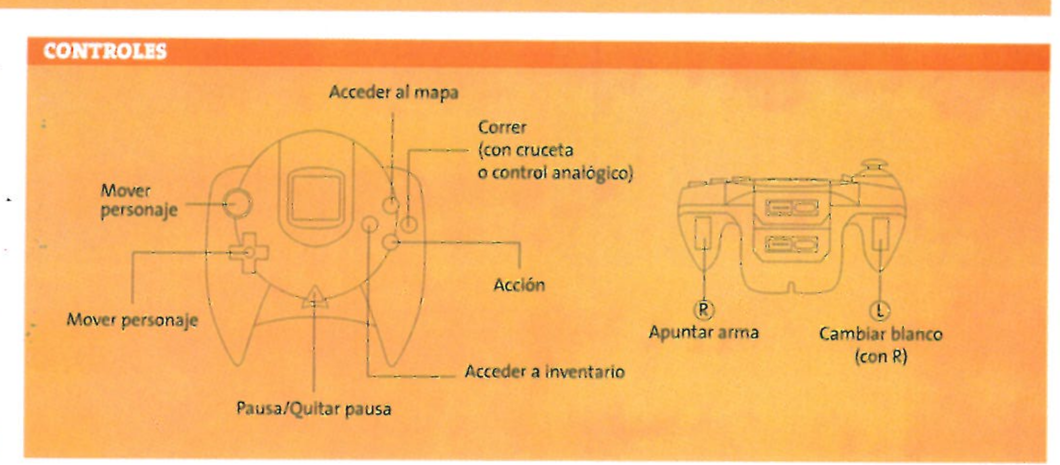
1 Jugador | Pistola | Volante | Internet | Arcade stick | Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/ Estadísticas**

CONTROLES



Los hermanos Redfield son los protagonistas absolutos de Resident Evil Code: Veronica. En esta primera parte de la guía te descubrimos todos los secretos de la aventura de Claire, pero el mes que viene le tocará el turno a Chris.

Aventura de Claire

■ Tan pronto como te encuentres en las celdas de la prisión, mira tu inventario y usa el Encendedor para iluminar la cara de Rodrigo, el carcelero, al otro lado de los barrotes. Éste te abrirá la puerta de la celda antes de desplomarse como un saco en la silla de enfrente.

■ Toma la Hierba Verde situada en el rincón oscuro de tu celda, vuelve a salir de allí y recoge las Balas Pistola. Si quieres puedes hacerte también con el Puñal de Combate, aunque de momento es bastante inútil, así que lo más recomendable es que lo dejes.

■ Cruza la puerta y toma las balas y la Cinta de Tinta que hay junto a la máquina de escribir (no te molestes en grabar ahora mismo porque aún no has hecho casi nada). Sube las escaleras situadas al final del pasadizo.

■ Dobla la esquina y te encontrarás en un cementerio del exterior; y ya sabemos lo que hay en los cementerios. Como era de esperar, en cuanto avanzas aparece una horda de zombies: esquívalos corriendo y dirígete a la puerta que tienes justo delante.

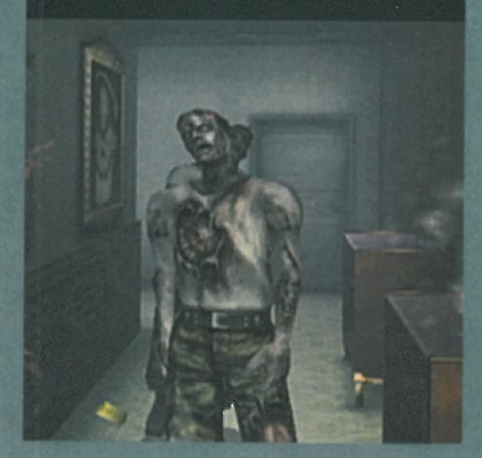
■ Tras esquivar los disparos de bienvenida que te llegan desde arriba y encontrarte a Steve, te harás con tu primer arma... ¡una pistola! Toma algunas balas del cadáver que hay cerca de donde estaba la pistola antes de cruzar la puerta de enfrente del camión incendiado.

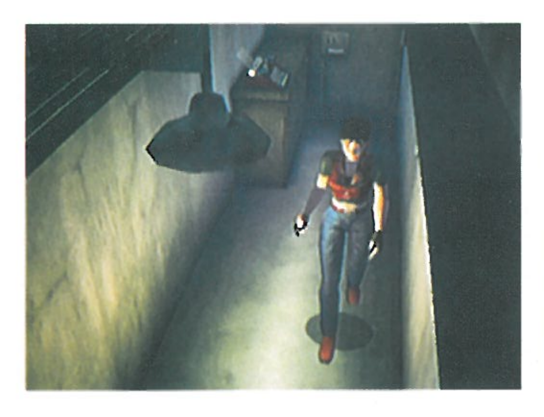
■ Avanza y sube a la pasarela de madera, yendo hasta el final para pillarte la Hierba Verde que encontrarás allí. Pasa por la puerta al edificio y



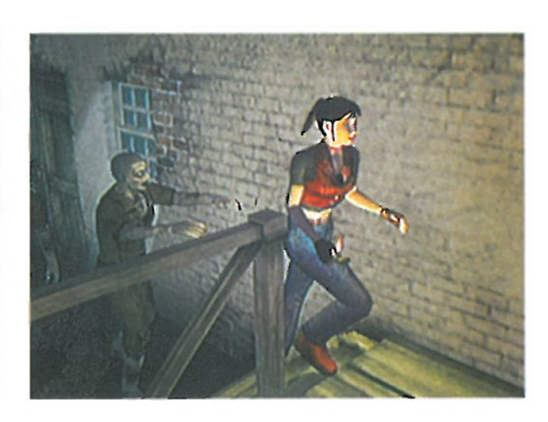
Modo Batalla

Después de muchos sudores y esfuerzos (aunque no serán tantos si sigues nuestra magnífica guía) conseguirás llegar al final de Resident Evil Code: Veronica. Como viene siendo habitual en toda la saga, Capcom ha guardado para el final una sorpresa: el Modo Batalla.
Este modo te propone cumplir una misión contrarreloj utilizando algunos de los personajes del juego. Además, si recogiste el Rifle de francotirador después de que Steve venciera a Alfred Ashford, también podrás disfrutar de esta opción con una vista en primera persona.
Los personajes entre los que puedes escoger son los siguientes: Claire Redfield, Chris Redfield, una versión alternativa de Claire con botas blancas y pantaloncitos cortos, Albert Wesker y Steve Burnside (siempre que hayas recogido la réplica de Luger tal y como te indicamos en la guía).Cada uno de ellos cuenta con sus propias armas. Sin duda, la aventura más difícil es la de Wesker, ya que sólo dispones de un mísero puñal.









mata a los tres zombies de dentro. Ahora recoge más balas, otra Hierba Verde y el Mapa de la Prisión (está en la pared del área de la cocina) para luego cruzar la siguiente puerta.

■ En el dormitorio, toma el Diario del Prisionero de la litera, ve al final de la estancia y gira a la derecha: hay algunas balas en un estante de delante y un zombie golpeando la ventana de detrás de ti. ¿Adivinas qué va a pasar ahora?

■ Exacto: cuando vas a por las balas, el zombie atraviesa la ventana. Gírate y fríelo (así como a sus dos amigos que vienen desde las duchas) y luego recoge las pistolas Calico M-100P de entre la carnicería. Son unas pistolas geniales, pero no deberías usarlas a menos que no tengas otra opción. En cuanto puedas, mételas en una Caja de objetos y déjalas ahí; podrás recogerlas hacia el principio de la aventura de Chris, con lo cual tendrás esa pizca extra de potencia de fuego.

■ Entra en el área de las duchas, toma algunas balas más de la del final y desanda tus pasos de vuelta al exterior. No te preocupes por el monstruo de debajo del edificio: no vendrá a por ti... aún. Corre en torno al edificio y cruza la puerta que hay junto al portón cerrado que encontrarás al final del camino

■ Mata a los zombies mientras atraviesas el área de las jaulas hacia la puerta del fondo. No te preocupes por los zombies que golpean las jaulas porque no pueden escapar de ellas de momento. Toma nota de la persiana que hay junto a la jaula; aún no la puedes abrir porque no hay corriente eléctrica, pero deberás volver aquí un poco más tarde. Ahora es el momento de cruzar la puerta del pasadizo angosto del final.

■ Dentro de la sala de seguridad, cruza la barrera de detección. Deberás dejar todos tus objetos metálicos (como pistolas, cuchillos e incluso el Encendedor) en la caja de seguridad. Si no lo haces, saltará una alarma y no podrás continuar.

■ Dirígete al final del pasadizo, pasada la siguiente barrera de detección. Ignora los Cartuchos Llamas y las granadas de Gas BOW; si los recoges, deberás dejarlos en la caja de seguridad para volver a atravesar el pasadizo. Toma el Spray Ayuda y el Manual de Instrucciones del Escáner 3D y pasa por la puerta que hay al lado de la barrera de detección.

■ Toma el fax que hay ante ti y tuerce la esquina hacia el ruido de pequeños golpes para volver a ver a Steve. En cuanto salga de la sala hecho una furia, píllate la Cinta de Tinta de al lado de la máquina de escribir y registra el escritorio del ordenador para hallar el Emblema del Halcón. Antes de volver a dejar la sala en la que te encuentras, dale al interruptor de la pared de cerca de la puerta para darle la corriente a la persiana cerrada ante la que pasaste antes.

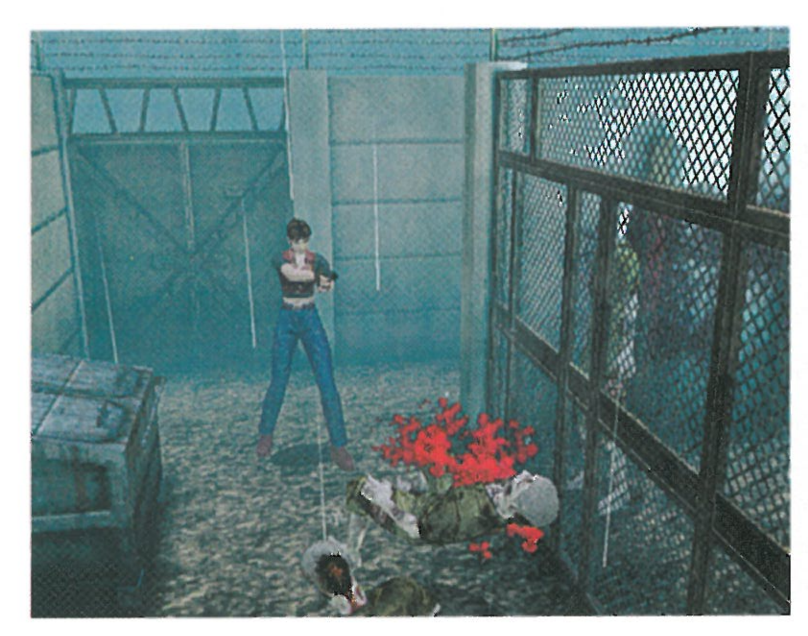
■ De nuevo en el área junto a la barrera de detección, dirígete al Escáner 3D y enciéndelo. Coloca el Emblema del Halcón en la máquina para que lo escanee. Ten en cuenta que este objeto es metálico así que, si quieres llevarlo a las grandes puertas dobles (sirve de llave para abrirlas), vas a necesitar algo no metálico que no haga saltar las alarmas...

■ Vuelve a la persiana ante la que pasaste antes (no olvides recoger tus armas al salir) y prepárate. En cuanto le des al interruptor para abrir la persiana, ¡los zombies de las jaulas de detrás de ti te atacarán! Mátalos a ellos y a los dos zombies de detrás de la persiana (vuela los barriles de dentro para causar un mayor daño y no gastar tanta munición) antes de hacerte con el Extintor de dentro de la sala de la persiana y la Llave Candado que hay en la jaula de la guillotina.

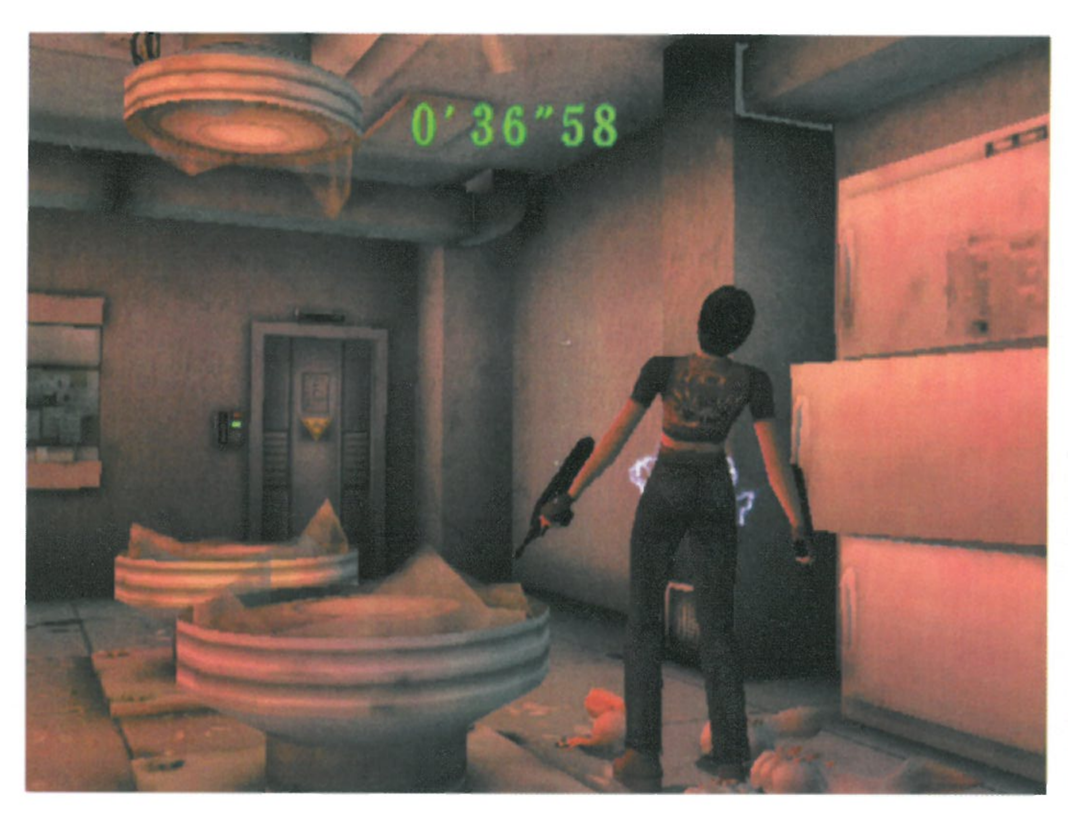
■ Regresa hacia el cementerio; por el camino, vigila con los dos perros rabiosos que te atacan y usa luego la Llave Candado en el portón cerrado para no tener que volver a rodear el largo edificio. De vuelta en el cementerio, mata (o evita) a los zombies y usa después el Extintor para sofocar las llamas, lo cual te permite agenciarte el maletín que se encuentra en medio.

■ Entra en tu inventario y mira el maletín. Si lo haces girar de manera que quede de cara a ti, observarás un pequeño botón rojo en un lado. Dale al botón de acción para pulsarlo y abrir el maletín. Dentro hallarás el TG-01, que se puede usar para duplicar el Emblema del Halcón.

■ Regresa adonde está el Escáner 3D y pon el TG-01 en la peana de grabado de la derecha: tras unos segundos, obtendrás una perfecta copia no











metálica del Emblema del Halcón.

■ En cuanto la tengas, no obstante, unos zombies irrumpirán en el corredor de fuera. Como habrás tenido que dejar tus armas para entrar en esta zona, pasa corriendo y esquiva a los monstruos no muertos. No olvides recuperar tus cosas cuando llegues a la caja de seguridad del final del pasillo. Ahora vuelve al sitio en el que te encontraste a Steve por primera vez.

■ Usa el Emblema del Halcón en las grandes puertas dobles para destrabarlas y crúzalas para llegar a un puente parcialmente destruido. Déjate caer a la pasarela inferior de la izquierda. Ve de regreso al jeep y podrás hacerte con unas balas, luego empuja la caja hacia las llamas y súbete a ella; pasa por las demás cajas y tírate al otro lado para alcanzar unas escaleras.

■ Sube las escaleras hasta lo alto para llegar al Centro Militar de Entrenamiento. Cárgate a los zombies y cruza la puerta de la derecha, eliminando a los perros y recogiendo las Flechas de Ballesta de encima del barril antes de cruzar la puerta doble de la izquierda. Toma la Hierba Roja (combínala con una verde si tienes una) y corre hasta el final del pasillo.

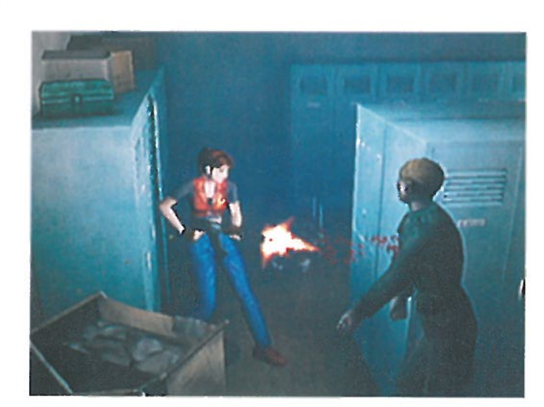
■ Cruza la puerta a la izquierda de la persiana y mata a todos los zombies de dentro. Registra los dos armarios y el cadáver que hay cerca de la otra puerta para dar con más Flechas y, luego, sal por la puerta del fondo.

■ Aquí hay dos nuevos zombies a los que dar el pasaporte; uno está al pie de las escaleras y el otro en la sala de vapor que hay cerca de la puerta por la que entraste. Mételes a ambos una bala por donde les quepa y dirígete a la sala de la piscina principal. Tírate al agua y gira la válvula para vaciar un poco la piscina; ahora toma la Llave Etiqueta que ha quedado al descubierto y ve de regreso al corredor principal de fuera.

■ Registra las cabinas telefónicas para encontrar algunas Flechas de Ballesta y cruza luego la puerta de enfrente. Suprime enseguida al zombie que hay echado en el suelo antes de encargarte de sus dos amigos ambulantes. Ahora pulsa el botón azul cercano para hacer una copia del Mapa del Centro Militar de Entrenamiento. Recógela y toma algunas Flechas de Ballesta y Hierba Verde de la mesa. Luego usa la Llave Etiqueta en la alacena del pequeño despacho para conseguir algo de pólvora para flechas (combínala con las Flechas de Ballesta normales para crear Flechas de pólvora). Ahora regresa al corredor de fuera.

■ Sube las escaleras que hay cerca del lugar por donde entraste y cruza la puerta situada al final del pasaje. Toma la Ballesta de la mesa (combínala con todas esas Flechas de Ballesta que tienes para ahorrar espacio en el inventario) y lee la nota. Luego, mira la ventana que tienes detrás para asistir a una horripilante secuencia de vídeo. Puaj, qué asco.

■ Una vez salte la alarma y dejes la sala, Claire volverá al piso de abajo. Sal por la puerta por la









que entraste y regresa al área junto las escaleras que llevan a la Prisión. Esta vez, sin embargo, corre a la derecha y sube los escalones de piedra del final para llegar al Palacio. Ten las pistolas M-100P listas (sólo por esta vez, recuerda) porque debes ocuparte de tres peligrosos perros. Toma la Prueba Marina del suelo, cerca de los escombros, sube las escaleras y coge la Hierba Verde cercana. Entra por la puerta en el recibidor del Palacio.

■ Lo primero es lo primero: guardemos la partida. Sube las escaleras de la derecha y ve por los pequeños peldaños de arriba para hallar una puerta oculta en el rincón. Entra y deja todas las cosas que no necesites en la Caja de objetos (como, por ejemplo, las pistolas M-100P). Luego usa una Cinta de Tinta cerca de la máquina de escribir para guardar la partida antes de dejar también el resto de cintas.

■ Recoge las balas de la estantería. Acércate a la mesa, coge más balas y toma la Nota del Secretario. Empuja luego el armario que hay cerca de la puerta con un escudo para hallar una Tarjeta Identificación debajo. De paso, hazte con la Hierba Verde cercana. Abandona la sala y vuelve al piso de abajo, yendo al escritorio de enfrente de la puerta para encontrar balas y un terminal de ordenador. Puedes usarlo para destrabar algunas de las puertas del palacio, pero te hará falta una contraseña. Por suerte, está escrita en la parte de atrás de la tarjeta que acabas de recoger. Entra en tu inventario y mira la tarjeta, girándola para ver el código "NTC0394": introdúcelo en el terminal para abrir las puertas.

■ Pasa por la puerta azul que hay a la izquierda de la entrada del vestíbulo para llegar al lavabo. Mata a todos los murciélagos (o manténlos a raya con el Encendedor) y recoge las balas del cubículo abierto y el spray de la pica. Ahora toma el Maletín de aluminio del fondo de la sala antes de girarte y regresar al recibidor principal.

■ Ve enseguida a la sala del piso de arriba, donde guardaste la partida, y deja el maletín, antes de regresar abajo. Cruza la puerta del fondo a la izquierda (la que acabas de destrabar) y mata al grupo de zombies de dentro. Recoge las balas del nicho con un jarrón, corre al final del pasillo y cruza la puerta, ¡pero ten cuidado con otro zombie que se esconde a la derecha!

■ Recoge algunas balas más y pulsa el interruptor azul brillante de la pared de delante para activar el proyector. Una vez hayas visto a esos espeluznantes niños matar esa pobre libélula, el armario de la izquierda se moverá. Ve a por el Timón del suelo, pero ¡NO toques las Lugers doradas de la pared! Si lo haces, tendrás que volver a ponerlas enseguida...

■ Sal y vuelve al recibidor principal. Intenta salir por las puertas dobles y oirás a Steve pidiendo ayuda. Vuelva a la sala de proyecciones donde acabas de estar para ver que Steve ha intentado hacerse con las Lugers doradas ¡y está pagando el precio de su hurto! Mira enseguida el panel de control de la pared y acciona los interruptores C y E (los de debajo de las fotos de pistolas); así conseguirás desactivar la trampa y liberar al pobre Steve. En cuanto se largue con esas Lugers, síguelo de vuelta al recibidor.

■ Aquí conocerás a Alfred Ashford, el amanerado jefe de la base de la isla de Umbrella. Después de que haya tratado de matarte y escape, vuelve a pasar por las puertas dobles para salir afuera de nuevo. Baja los escalones y dirígete a la derecha, pasando por la arcada del final para llegar a la zona del Embarcadero.

■ Corre a la izquierda al llegar al pie de las











escaleras para hacerte con unas cuantas balas y un mapa del área del Palacio. Ve a toda prisa al final del Embarcadero y recoge las Flechas; luego usa el Timón en el pedestal de la derecha a fin de hacer aparecer el submarino de debajo de las aguas. Baja por la escalera al submarino y toma la Mochila lateral para incrementar el espacio de tu inventario. Después tira de la palanca de la pared.

■ Sube por la escalera para salir del submarino, baja los escalones y sigue el pasadizo hacia la puerta del final. Mata a los tres zombies y toma las balas del sofá antes de cruzar la puerta que hay cerca del acuario. Mata todos los murciélagos y pulsa el botón de cerca de la pantalla centelleante de la izquierda para traer la plataforma. Puedes poner aquí la Prueba Marina para completar un tercio de este puzzle. Ahora vuelve a la sala del acuario.

■ Bordea el escritorio y cruza la persiana al final del pasadizo estrecho. Cruza el puente y pasa por otra persiana, luego ve a la derecha y usa el ascensor para llegar a la pasarela superior. Utiliza la palanca del panel de control para mover la grúa del piso inferior: colócala encima de la caja grande de delante del armario de control iluminado para recogerla, pudiendo de esta manera llegar al interruptor.

■ Baja de nuevo al nivel inferior y dale al interruptor que acabas de revelar para hacer subir el ascensor... ¡con un montón de zombies a bordo! Aléjate de inmediato (por si acaso) y cárgatelos desde lejos antes de subir al ascensor y recoger las Flechas de Ballesta y la Tarjeta Peligro Biológico. Ahora vuelve sobre tus pasos por el submarino y más allá del Palacio para regresar al Centro Militar de Entrenamiento.

■ Esquiva al gusano gigante que no para de aparecer para intentar comerte (no te enfrentes a él o acabarás siendo, lógicamente, comida para gusanos) y cruza las puertas del centro. Corre al final del pasadizo y usa la Tarjeta Peligro Biológico en la ranura situada justo al lado de la persiana para consguir abrirla. Cruza la puerta del final y corre a través de la arcada para volver a toparte con Alfred; esquiva sus tiros y sube como el rayo las escaleras cercanas para que vuelva a darse a la fuga.

■ Síguelo a través de la puerta de la derecha, agarrando las dos cajas de balas por el camino. Cruza la puerta de la derecha para hallar una máquina de escribir: guarda la partida, toma las Píldoras Hemostáticas del sofá y píllate algunos sprays ayuda por si las moscas... ¡es probable que te hagan falta dentro de nada!

■ Vuelve a salir y traspasa la puerta situada cerca de la máquina de bebidas para comprobar como Alfred cierra las puertas detrás de ti: ¡es una trampa! Continúa a través de la puerta y ve por la izquierda para encontrar las metralletas: puedes intercambiarlas con Steve cuando te lo vuelvas a encontrar. Ahora corre por la derecha hacia las escaleras. Justo cuando crees que las cosas sólo pueden mejorar, ¡se ponen peores!

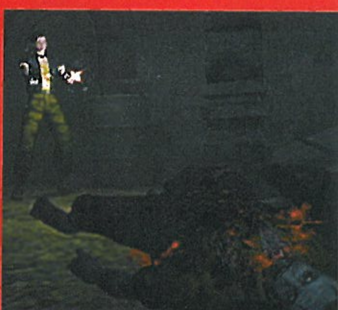
■ ¡El Bandersnatch que entra a lo bruto en la sala es uno de los monstruos más desagradables que hemos visto NUNCA! Para deshacerte de él enseguida, usa Flechas de pólvora; con dos impactos deberías tumbarlo. ¡Si no dispones de estas flechas, vas a tener que cruzar los dedos y rezar para salir con vida!

■ Una vez que hayas matado al Bandersnatch, baja las escaleras y cruza la puerta que se ha abierto. Dentro te encontrarás con otro Bandersnatch, pero no te preocupes porque llega Steve y logra salvar la situación. Después de que cambie las Lugers doradas por tus metralletas, te harás brevemente con el control de Steve.

AVENTURA DE STEVE







Dispara contra todos los zombies con tus metralletas y cruza la puerta que hay junto al portón de metal. Baja las escaleras y mata a todos los zombies, volando los barriles para despachar a la mayoría de ellos de una sola vez. Sube las escaleras de enfrente y cruza la entrada, corriendo por la pasarela para iniciar otra secuencia de vídeo. Poco después, volverás a tomar el control de Claire.







■ Sigue a Steve por la puerta de madera situada tras la esquina y cruza corriendo el balcón para llegar donde él está. El balcón se desplomará y Claire acabará atrapada debajo de unos escombros. En este momento, entrará otra secuencia de vídeo que revela más acerca de la razón de la presencia de Steve en la isla.

Cuando termine, recoge las balas de encima del barril de la derecha y pasa por la pequeña puerta junto al jeep. Aniquila a todos los zombies de aquí, recoge más balas y cruza la puerta de delante. Toma la Placa de Águila de la pared (aquí también puedes guardar la partida, si quieres) y dirígete de vuelta adonde se encuentra Steve. Cruza las puertas dobles de enfrente del jeep y mata los dos perros. Recoge las Flechas y traspasa la puerta de la derecha para volver al área de fuera del Centro Militar de Entrenamiento.

■ Evita de nuevo al gusano y vuelve adentro por las puertas. Corre al final del hall, usa la Tarjeta Peligro Biológico para abrir de nuevo la persiana y corre hacia la puerta del final. Vete al lugar donde Alfred te disparó y elimina a todos los perros antes de subir las escaleras hacia el balcón. Usa la Placa de Águila en la peana que encontrarás allí para abrir un compartimento secreto y revelar una Tarjeta Emblema.

■ Regresa al garaje en el que Steve te estaba esperando (ya se ha ido) y cruza la puerta pequeña para encontrar el ascensor. Sube en él al segundo piso y usa luego la Tarjeta Emblema en la ranura junto a la persiana para abrirla. Sube las escaleras hacia la plataforma elevada y examina la pantalla para conocer algunos datos acerca de una nueva forma de criaturas: los Albinoids. Toma los Cartuchos de Granadas situados debajo de la silla y, seguidamente, acércate al panel de control del fondo de la sala.

■ Hazte con la Prueba Ejército del escritorio y usa el panel de control para activar una cámara de seguridad en el laboratorio en el que viste cómo mataban al científico hace ya un rato. Desplaza la cámara a la derecha y dale al botón A para hacer un zoom sobre el cuadro de la pared. Encontrarás el código "1126'" escrito en la parte de abajo: recuerda este número y apaga la cámara. Mata a los zombies que han aparecido detrás de ti antes de salir por la puerta de la izquierda.

■ Corre de nuevo escaleras abajo y dirígete al rincón del patio situado cerca de las llamas. Allí verás una escalera detrás de una valla. Úsala para bajar a un pequeño pasadizo cerca de la sala de ventilación. Corre hasta el final, usa la Tarjeta Emblema para abrir la puerta y regresa al patio por medio de la escalera.

■ Cruza la puerta de más allá de la arcada para volver a entrar en el Centro Militar de



Entrenamiento. Corre al final del hall y abre la persiana que hay cerca de la entrada con tu Tarjeta Peligro Biológico, antes de subir las escaleras y cruzar la puerta de la izquierda. Introduce el código '1126' en el teclado numérico situado junto a la ventana para conseguir tener acceso al laboratorio.

■ Píllate el cuadro que viste con la cámara de seguridad para soltar algunos Albinoids en la sala por accidente. Tan pronto como puedas, márchate del laboratorio y baja las escaleras de fuera para llegar de nuevo al hall principal; sólo tienes un periodo limitado, ¡así que no te duermas! Abandona la instalación por medio de la entrada frontal y cruza la puerta de la izquierda, volviendo al garaje en el que estaba Steve.

■ Traspasa la pequeña puerta de cerca del jeep, ignora el ascensor y cruza la puerta situada al final del pasaje. Pon el cuadro en la pared a mano derecha para reproducir la escena del cuadro central: esto hace que la pared del fondo caiga, revelando una sección secreta de la sala. Recoge la Llave de Oro de la mesa y usa luego la máquina de escribir que tienes detrás para guardar la partida... que ya iba siendo hora.

■ Regresa al ascensor de fuera y baja en él al sótano: corre por la pasarela (busca en la cara de piedra algunas balas) y atraviesa la sala de ventilación que visitaste antes como Steve para llegar a otra sala conocida. Abre la puerta de la izquierda con la Tarjeta Emblema y hazte con el Lanzagranadas, que combinarás con las Granadas que puedes tomar del estante del rincón del fondo para ahorrar espacio en el inventario.

■ Vuelve al ascensor y ve al segundo piso. Desde aquí, cruza la puerta de la sala de control y atraviesa el balcón hacia el lugar en el que Alfred te atrapó al principio con los Bandersnatch. Abre la persiana con la Tarjeta Peligro Biológico y entra en la sala de la derecha. Toma las Píldoras Hemostáticas si las dejaste anteriormente en la Caja de objetos y corre de vuelta afuera.

■ Baja las escaleras y corre de regreso a la entrada principal del Centro Militar de Entrenamiento. Evita al gusano y corre a la derecha, regresando a las escaleras que bajan a la Prisión. Desde aquí, ve









de vuelta hasta las celdas en las que empezaste el juego. Una vez allí, verás una secuencia de vídeo en la que Claire entrega al guardia las Píldoras Hemostáticas y su Encendedor. A cambio obtendrás algunas ganzúas, muy útiles para abrir esos maletines cerrados que te has ido encontrando por ahí...

■ Sal de nuevo del área de la prisión y dirígete al Palacio; cuidado con los dos Bandersnatch que saltan las barandillas cuando llegas a lo alto de las escaleras de la prisión. Entra otra vez en el recibidor del Palacio, mata a los zombies y cruza luego la puerta del fondo a la izquierda: corre hasta el final del pasillo y usa la Llave de Oro para abrir las puertas dobles de la derecha.

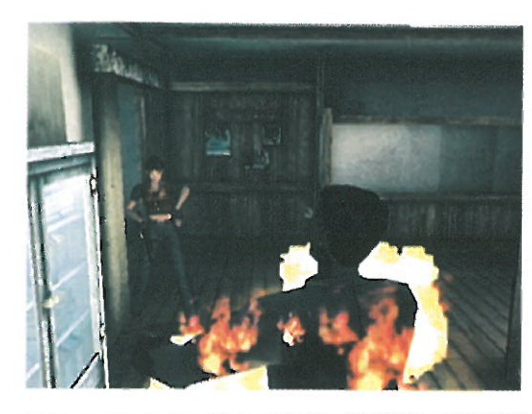
■ Dentro hallarás la galería de cuadros de los Ashford. Para resolver este puzzle deberás determinar el linaje del árbol genealógico de esta "simpática" familia. Pulsando los interruptores de debajo de cada cuadro en el orden correcto conseguirás un ítem vital. Si lo haces mal, saltarán las alarmas, con lo cual deberás empezar de nuevo. La secuencia correcta en la que pulsar los botones es la siguiente:

- Lady Veronica Ashford (la única mujer)
- Lord Stanley Ashford (el hombre de los gemelos)
- Lord Thomas Ashford (el pelirrojo que está solo)
- Lord Arthur Ashford (con un plato en el fondo)
- Lord Edward Ashford (sosteniendo un libro)
- Lord Alexander Ashford (junto a una vela)

Una vez pulsados los seis botones, dale al interruptor de debajo del gran cuadro de Alfred Ashford (situado al fondo de la sala) para completar el puzzle.











■ Después de que la pared gire para revelar un cuadro de Alexia Ashford (la hermana de Alfred, a la que conocerás muy pronto), toma el jarrón y pulsa el botón de acción para adquirir la estatuilla de la Hormiga Reina. Ahora deja la galería y vuelve al recibidor.

■ Sube las escaleras –¡ten cuidado con los dos zombies que te esperan ahí!– y entra en la sala de la derecha. Deja los ítems que no quieras en la Caja de objetos y toma las Lugers de oro: colócalas en el escudo de la puerta situada a mano derecha para conseguir destrabarla.

■ Pasa por la puerta para entrar en el estudio de Alfred. Verás un armario de madera a la derecha y un escritorio en el otro extremo de la sala. Toma las balas de la mesa y vete al escritorio... con ese ángulo de cámara, ya te imaginas que algo malo va a ocurrir, ¿verdad?

■ Mira el ordenador a mano derecha del escritorio. Conéctalo para volver a ver a esos extraños gemelos despedazando la libélula antes de que se encienda. Verás que el armario de la derecha se ilumina y el ordenador te pide una contraseña. Si quisieras, ahora podrías resolver el puzzle pulsando los botones que tienes ante ti. Por supuesto, también podrías limitarte a introducir el código "1971" en el ordenador y saltarte todo el asunto del puzzle...

■ Cuando el armario se mueva a un lado, ármate enseguida con tus Flechas de pólvora y ponte tras el escritorio. Para sorpresa de nadie, un Bandersnatch atraviesa la ventana para hacerte pupa: pégale dos tiros con la ballesta para deshacerte de él. Ahora corre a través de la nueva abertura que ha aparecido detrás de donde estaba el armario y cruza la puerta tras la esquina.

■ Corre por el largo pasadizo hasta el final y sube las escaleras. Prepárate para hacer frente a otros dos Bandersnatch: hay uno detrás de ti y otro justo delante, oculto tras la pared de piedra. Mátalos y sube otro tramo de escaleras para llegar a la entrada de la Residencia Privada; párate para respirar hondo y corre adentro.

■ Mata todos los murciélagos con tu pistola y dirígete a la izquierda para hallar una puerta pequeña. Prepárate, porque al otro lado te aguarda un Bandersnatch. Liquídalo con unas Flechas de pólvora bien dirigidas y luego recoge balas, flechas y cintas de tinta antes de volver a salir al recibidor.

■ Corre escaleras arriba hasta el rellano más alto, recogiendo las balas de la mesa (así como el Spray Ayuda si te hace falta). Cruza la puerta del final y contempla una secuencia de vídeo: la mujer es Alexia Ashford, la hermana de Alfred. Cuando se vayan, gira a la izquierda y pasa por la puerta de detrás de ti para entrar en el dormitorio de Alfred.

■ Mira la caja de música abierta en el lado izquierdo de la habitación y cierra la tapa para abrir la cama que tienes detrás. Recoge la Llave de Plata del edredón y coloca la estatuilla de la Hormiga Reina en la tapa de la caja de música para volver a abrirla. No recojas aún la Placa Caja Música de su interior; limítate a salir de la estancia y dirígete enseguida de vuelta al recibidor del Palacio.

■ Cuando salgas de la sala superior del Palacio y estés volviendo al recibidor, párate un momento para cruzar el rellano y abrir la puerta del final con la Llave de Plata. No la cruces todavía, porque de momento no es necesario. Mejor sigue escaleras abajo (esta vez sí) hasta el recibidor y traspasa la puerta del rincón antes de destrabar las puertas dobles de delante con la Llave de Plata. Descarta la llave para ahorrar espacio en el inventario.

■ Ármate con las Flechas de pólvora, entra en la sala y vuela a los dos Bandersnatch de dentro antes de que tengan alguna posibilidad de zurrarte. Píllate las balas de la silla y recoge la Placa de Águila y el Informe de Hunk del suelo, en medio de la sala. Ahora vete de aquí y vuelve otra vez hasta el área de la prisión, al otro lado del puente destruido.

■ Cuando atravieses las pesadas puertas dobles, cruza la puerta de la izquierda. Toma el atajo del portón para no tener que rodear el edificio y pasa por la siguiente puerta para llegar al área de las jaulas. Mata a los zombies de aquí y entra luego en la jaula, usando la Placa de Águila en la puerta que hay al final, detrás de la guillotina. Ármate enseguida con el Lanzagranadas: ¡tendrás que disparar un cartucho para volar al par de zombies que esperan al otro lado!

■ Pasa por la puerta y prepárate para hacer frente a los dos zombies que aguardan tras ella. Cuando estén cerca, dispara al barril y hazlos saltar por los aires. Gira a la derecha, corre por el pasadizo y cruza el portón de tela metálica del fondo.

■ Toma las balas del barril situado frente a ti y luego acércate y encarámate a la caja de la derecha. Tírate al otro lado, date la vuelta y empújala hacia la valla. De este modo desbloqueas la puerta que conduce de nuevo a la sala del Escáner 3D. Ahora ya puedes entrar y recoger esos Cartuchos Llamas y Gas BOW que anteriormente habías ignorado...

■ Vuelve sobre tus pasos, deja los ítems innecesarios en la Caja de objetos y regresa al cruce de más allá del portón de tela metálica. Tuerce a la derecha cuando llegues a la esquina y pasa por la puerta del lado para entrar en la Instalación Médica.

■ Agénciate las balas del armario de la izquierda (así como el Spray Ayuda del siguiente armario, si es menester) y sal por la puerta del otro extremo de la sala. Mata a todos los zombies de aquí y hazte con las balas y el Maletín del rincón. Usa la ganzúa para abrirlo (para ello, entra en el inventario, mira el Maletín y hazlo girar de forma que puedas ver el cerrojo), a fin de conseguir las partes de la pistola M93R. ¡Combínalas con la pistola para convertirla en una semiautomática!





■ Regresa a la sala principal. ¿Recuerdas esa bolsa para cadáveres que se movió cuando te ibas? ¡Dentro había algo intentando salir! Ármate con el Lanzagranadas y acércate al cubículo central para encontrarte a ¡un doctor zombie! Dispárale a él y al paciente y registra su cadáver chamuscado para hallar un ojo de cristal.

■ Cruza el boquete de la izquierda para encontrar un área de oficinas. Coge el Informe del anatomista y luego pon el ojo de cristal en el maniquí de proporciones correctas para revelar una escalera secreta detrás de ti. Baja por ella y atraviesa corriendo el pasillo que encontrarás abajo. Por aquí hay unos peligrosos murciélagos, ¡y esta vez no cuentas con tu Encendedor para mantenerlos a raya!

■ Tras la puerta del final, mata a algunos zombies más y toma unas cuantas balas y flechas del área circundante. Baja por la izquierda otro tramo de escaleras para llegar a una sala con estatuas; tira de la Espada Oxidada de los brazos de la figura que hay al fondo de la sala para activar una trampa. La estatua central subirá y la sala se llenará poco a poco de gas. Antes de que te asfixies, tienes que empujar totalmente a la derecha la larga palanca de detrás de ti para que deje de emanar. ¡Deprisa o tu aventura terminará aquí!

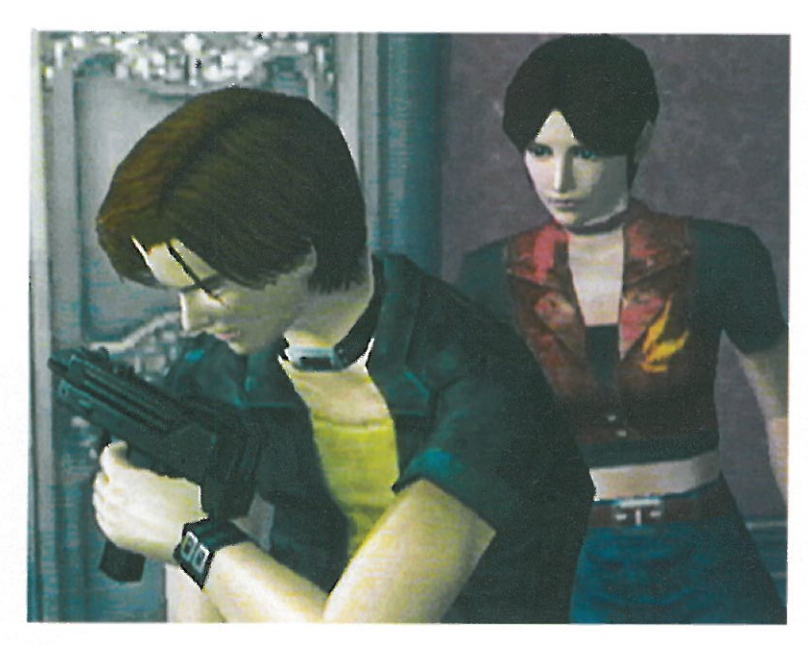
■ En cuanto se disipe el gas, inserta la Espada Oxidada en la ranura de la Virgen de Hierro que aparece. Prepárate: al hacer esto, ¡un zombie saldrá de un salto para sorprenderte! Vuélale la cabeza y toma la Partitura del interior de la Virgen de Hierro. Ahora ve de nuevo escaleras arriba, saliendo de la Instalación Médica y volviendo al recibidor del Palacio.

■ Ve al piso de arriba y corre a la izquierda por el balcón hacia la puerta que destrabaste antes con la Llave de Plata. Entra para encontrar el Casino; no hay tiempo para jugar, así que no lo intentes. Toma las balas, las Flechas de pólvora y la Hierba Verde que encontrarás por aquí y acércate al piano junto a la ventana. Usa en él la Partitura para que suene la música y se abra un compartimento secreto en la base de una de las tragaperras. Échale un vistazo para hallar la estatuilla de la Hormiga Rey; tómala y vete del Casino.

■ Cruza corriendo el balcón hacia la sala de grabación del final y vuelve luego a la Residencia Privada. Mata a todos los zombies del pasadizo de madera y vigila con dos Bandersnatch más antes de lograr llegar a la puerta principal. Una vez dentro, corre de nuevo escaleras arriba (dando buena cuenta de los zombies que te salgan al paso) y ve al dormitorio de Alfred. Toma la Placa Caja Música de la caja de música y vuelve al corredor.

■ Aniquila a todos los zombies del pasillo y corre a la puerta del final: es el dormitorio de Alexia. Entra y coloca la estatuilla de la Hormiga Rey en la caja de música para abrir la tapa. Ahora pon dentro la Placa Caja Música para hacer bajar la cama que tienes detrás y revelar una escalera secreta. Súbete a la cama y usa la escalera para llegar al cuarto de juegos de encima.

■ Bájate del carrusel y deambula por la sala hasta dar con una Libélula Plata: si la examinas en el inventario y le arrancas las alas (igual que los gemelos chiflados), la puedes convertir en una llave. Mete la llave en la ranura del gran cuadro de una hormiga que hay en el otro lado de la sala para activar el carrusel.





■ Usa la escalera recién formada a un lado del carrusel para subir a la plataforma oculta de encima. Empuja la caja a la derecha y salta a ella para hallar una Carta de Confesión en lo alto del armario. Ahora píllate la Prueba Aire, así como unos recortes de periódicos a la izquierda, antes de volver a bajar al cuarto de juegos.

■ Regresa al dormitorio de Alexia por la escalera que hay en la base del carrusel. Cuando intentes abandonar la estancia, ¡te encontrarás cara a cara con Alexia Ashford! Una vez que intente matarte y Steve venga al rescate, síguela por la entrada secreta al dormitorio de Alfred.

■ Examina la peluca rubia colgada a un lado de la caja de música para contemplar otra secuencia de vídeo algo más reveladora... ¡Alfred y Alexia son la misma persona! Cuando haya huido, se activará la alarma de autodestrucción de la isla; ¡ya es hora de pirarse de este monstruoso lugar!

■ Sal corriendo de la Residencia Privada y regresa al Palacio. No te preocupes por los zombies, porque no te encontrarás ninguno por el camino. Al pasar por la sala de grabación del piso superior del Palacio, deja los ítems innecesarios en la Caja de objetos y toma la Prueba Ejército, todos tus cartuchos de granadas y tantas flechas de pólvora como tengas. ¡Te van a hacer falta! Ahora guarda la partida con la máquina de escribir antes de dirigirte al recibidor.

■ Cruza la puerta principal del Palacio y baja las escaleras para reunirte con Steve afuera. Cuando deje de hablar, corre a la derecha y vete hacia el submarino. Entrará otra secuencia de vídeo y acabarás en el laboratorio subterráneo. Baja corriendo por el pasadizo, cruza la puerta y fríe a algunos zombies antes de dejar atrás el acuario pasando por otra puerta. Corre hacia el ascensor en el que insertaste la Prueba Marina, mete las otras dos pruebas en sus ranuras y dale al botón para ponerlo en marcha.

■ Después de entrar en el avión, descubrirás que no te puedes ir hasta que haya subido el puente. Agarra la palanca de detrás de la silla de Steve y vuelve a la pasarela. Regresa a la sala del acuario y rodea el escritorio para hallar otra puerta; traspásala y cruza el puente para llegar a la persiana del otro lado.

■ Avanza corriendo y usa el ascensor del rincón para llegar al balcón superior. Ignora esta vez los controles de la grúa y vete hacia la puerta al fondo de la sala; crúzala para dar con los controles del







puente. Usa la palanca que tomaste en el avión para elevar el puente, crúzalo y franquea la puerta del otro lado.

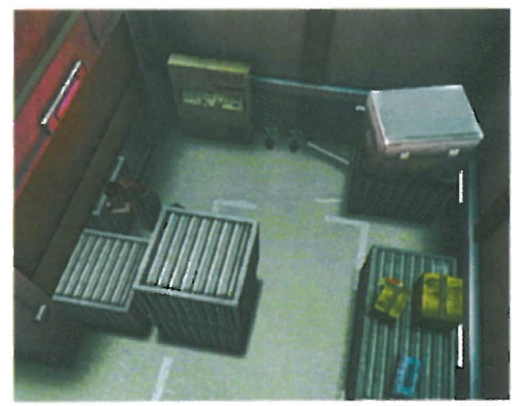
■ Corre al rincón del fondo de la sala para hallar un grupo de zombies muertos; recoge la Llave del Aeropuerto entre la carnicería y desanda tus pasos por el puente hacia la sala de la grúa. Usa el ascensor para volver al nivel inferior y utiliza luego la Llave del Aeropuerto en el portón de detrás de ti. Cruza la puerta que hay detrás y toma las hierbas verdes, las balas y los cartuchos de granadas antes de guardar la partida con la máquina de escribir.

■ Gírate para encarar la puerta del ascensor; debajo tiene dos cajas que impiden que se cierre como es debido. Empuja la caja a mano derecha por debajo de la puerta hasta que no pueda avanzar más, cámbiate de lugar y empuja la caja a mano izquierda hacia la derecha de la puerta. Ahora dale un empujón para entrarla también en el ascensor a fin de que la puerta pueda cerrar. Ponte de cara a la puerta, pulsa acción para entrar en el ascensor y sube de nuevo adonde está esperando el avión.

■ ¡La cuenta atrás de cinco minutos! La verdad es que ningún juego de la saga Resident Evil estaría completo sin la obligatoria cuenta atrás de cinco minutos... En fin, en cuanto hayas visto a Alfred/Alexia mostrarte "su venganza en toda su magnitud" (ejem), te encontrarás de nuevo fuera del Centro Militar de Entrenamiento. Gírate y cruza corriendo la puerta pequeña antes de volver hacia el Palacio; ¡es hora de afrontar tu destino! (ver el cuadro T-078 Tyrant).

■ Vuelve al submarino y sigue el camino de regreso al avión, donde te espera Steve. ¡Salta a bordo y contempla cómo despegas para escapar de esta miserable trampa mortal! Aunque las









cosas, claro, nunca resultan tan fáciles... verás a Alfred venir tras de ti en su Harrier y, para empeorar las cosas, ¡algo ataca al avión! Más te vale ir a mirar qué ha pasado. Guarda la partida con la máquina de escribir y sal al compartimento de carga por la puerta grande situada al fondo de la cabina. Asegúrate de llevar mogollón de Flechas de pólvora (al menos diez), cartuchos de granadas y hierbas verdes... ¡Va a ser una pelea encarnizada!. (Ver cuadro inferior).

■ Una vez muerto el Tyrant, regresa a la cabina con Steve. Tus problemas sólo han hecho que comenzar: ¡Alfred ha vuelto y le ha puesto el piloto automático a vuestro avión! Pronto os

T-078 TYRANT



Bien pensado, el Tyrant es bastante fácil de derrotar: lo único que hace es caminar despacio hacia ti. Para vencerlo, quédate quieto y dispárale Flechas de pólvora; tras cuatro o cinco impactos, caerá de rodillas antes de volver a incorporarse. Endósale otra lluvia de flechas en el pecho para que vuelva a caer y aguarda a que se levante una vez más para rematarlo. En cuanto haya desaparecido para siempre (o eso es lo que tú te crees), vuelve al Palacio.

T-078 TYRANT... ¡OTRA VEZ!









¡Este tío no se rinde! En este combate se siente más poderoso, ¡y teniendo en cuenta la estrechez del escenario esto no va a ser nada fácil! Sólo hay una forma de matarlo; dispararle Flechas de pólvora y cartuchos de granadas sólo provocará que vaya algo más lento. No, para acabar con él de una vez por todas vas a tener que obligarlo a caer de la cola del avión. ¿Ves ese panel de control a tu izquierda que se volvió azul justo antes de la batalla? Pulsa enseguida el botón para lanzar una caja desde el morro del avión: se estampará contra el Tyrant y casi lo empujará por la puerta del compartimento.
Cuando devuelva la caja a la parte delantera del avión de un empujón, deberás distraerlo el tiempo suficiente para que el mecanismo se recargue; no pulses el botón cuando está rojo o sólo conseguirás malgastar un tiempo precioso. Dispárale tus Flechas de pólvora al Tyrant para hacerlo sangrar, pero evita sus acometidas; ¡si te pilla más de dos veces, estás acabado! Ve corriendo a su alrededor para que no pueda lanzarse bien contra ti y espera al ruido que indica que el mecanismo está recargado. Si logras dañarlo lo suficiente como para que derrame sangre por el suelo, sólo tendrás que arrojarle dos cajas más para que al fin salga despedido del avión. Eso sí: que no te atrape cerca de la cola del avión ¡o serás tú el que se dará el trompazo contra el suelo!

encontraréis sobrevolando el Antártico. Como es de suponer, Umbrella tiene OTRA base infestada de zombies en medio de la nada. Tras un aterrizaje lleno de baches, deberás cambiar de disco: ¡pon enseguida el segundo GD para que podamos seguir con la aventura!

■ Cuando por fin recuperes el control de Claire debajo del avión estrellado, corre por el balcón hacia la derecha y baja por la escalera al nivel más bajo. Ignora las puertas dobles por ahora y prosigue por el balcón, colándote por la pequeña puerta que hay cerca de lo alto de las escaleras.

■ Éste es el dormitorio; bastante oscuro y sucio, claro. Pasa por las literas y dirígete al objeto centelleante del rincón. Toma la pólvora explosiva de la mesa y luego registra el armario de la derecha para hallar algunas balas y un spray. ¿Te imaginas ya lo que va a pasar a continuación?

■ Mira tú qué sorpresa: en cuanto intentas irte de la sala, todo un puñado de zombies vuelven a la vida y se te intentan zampar. Cárgatelos a todos con tu pistola (vigila porque son bastantes) y registra luego el resto de la estancia para dar con unas cuantas balas más, el Diario de un trabajador y un Mapa del Terminal de Transporte del Antártico (al parecer ahí es donde te encuentras). Ahora vete de la sala y gira a la derecha para bajar las escaleras.

■ No veas qué estropicio. Esto lo deben de haber hecho unos bichos bien gordos. Ignóralo todo de momento y corre hacia delante para encontrar una puerta. Entra y toma las Flechas (combínalas con la pólvora para obtener más Flechas de pólvora), la Hierba Verde y la Cinta de Tinta. Deja los objetos innecesarios en la Caja de objetos y guarda la partida antes de salir otra vez al siniestro corredor.

■ Ve a la derecha para encontrarte un desagradable grupo de polillas venenosas; cárgatelas a todas enseguida, pero vigila que no pongan huevos a tu espalda. Si lo hacen, muévete de sitio, espera a que eclosionen y entonces pulsa el botón A como un poseso para deshacerte de ellos. Si te envenenan, usa la maceta de hierbas azules del rincón del pasadizo para curarte. Ahora pasa por las puertas dobles a mano derecha.

■ Mata a todos los zombies de esta sala, corre hacia la izquierda y más allá del pequeño tramo de escaleras junto a la pared. Ignora la primera serie de puertas y continúa hasta hallar otras con el letrero "Weapon" (Arma).

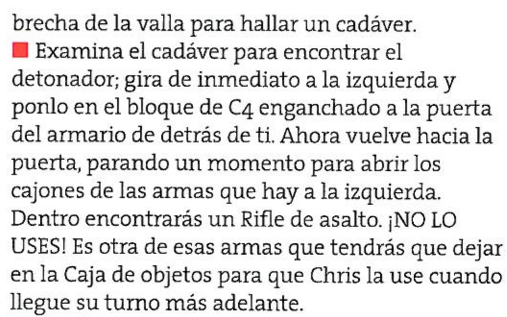
■ Entra y haz picadillo a todos los zombies de esta estancia. Recoge la Llave Sala Minas al pie de la cinta transportadora y pasa a través de la brecha de la valla para hallar un cadáver.











■ Examina el cadáver para encontrar el detonador; gira de inmediato a la izquierda y ponlo en el bloque de C4 enganchado a la puerta del armario de detrás de ti. Ahora vuelve hacia la puerta, parando un momento para abrir los cajones de las armas que hay a la izquierda. Dentro encontrarás un Rifle de asalto. ¡NO LO USES! Es otra de esas armas que tendrás que dejar en la Caja de objetos para que Chris la use cuando llegue su turno más adelante.

■ Al salir de la sala de las armas, corre al otro conjunto de puertas dobles señaladas con un letrero en el que puedes leer 'BOW'. Entra y ten el Lanzagranadas a punto: ¡dentro hay dos arañas esperando para comerte vivo! Reviéntalas y recoge las balas de la caja que hay nada más cruzar la puerta. Luego, cruza al otro lado de la sala y toma la Etiqueta Código de la caja de enfrente. Vigila con la tercera araña de debajo del enrejado; no puedes matarla, ¡pero ella sí te puede envenenar!

■ Regresa a la sala principal y corre al recoveco de enfrente del pequeño tramo de escaleras. Pon la Etiqueta Código en la caja de la cinta transportadora. Luego, sube por los escalones de detrás de ti y abre la puerta con la Llave Sala Minas. Entra y corre por la izquierda a la puerta del rincón que da al profundo foso.

■ Dentro, dispónte a hacer frente a unos perros hambrientos; cárgate a los tres y avanza por la sala hasta encontrar un recinto de metal. Entra en él a través de una brecha situada al otro extremo y vete hacia el refulgente panel de control de la parte de delante; acciona el interruptor para poner en marcha el generador de encima. Ahora vuelve al camino principal y camina hasta encontrar otro pequeño hueco justo tras la esquina. Tira de la palanca de aquí para restablecer la corriente del complejo antártico; hasta ahora, todo bien. Antes de irte, píllate las balas del estante que hay en un lado de la sala y tantas hierbas verdes desperdigadas por allí como te puedan hacer falta.

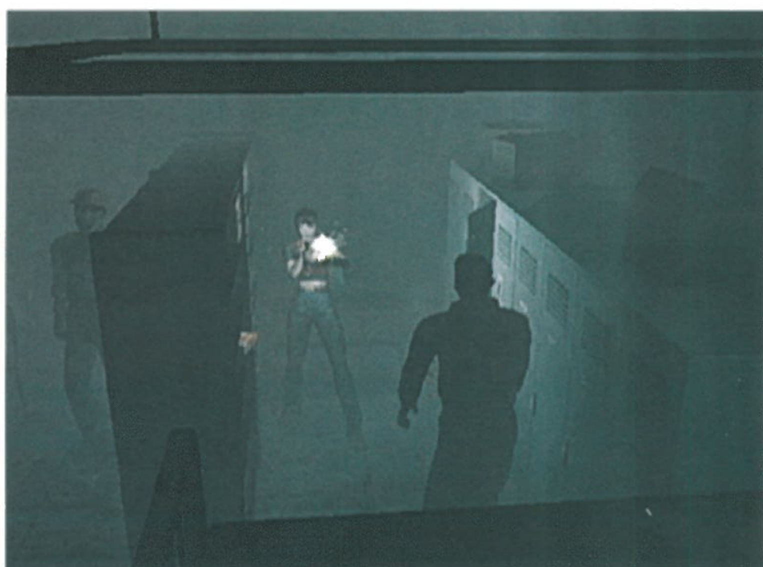
■ Vuelve al foso profundo y sube los grandes peldaños del rincón para encontrar un conducto de gas. Examínalo para ver la válvula de cierre; si no lo haces, no sabrás qué forma tiene (no te preocupes, pronto lo entenderás). Ahora regresa al área de la cinta transportadora y acércate a la caja











sobre la que pusiste la Etiqueta Código. Pulsa el botón brillante de la pared a mano derecha para poner en marcha la cinta transportadora de encima, y luego tira de la palanca junto a la caja para que ésta también se mueva. Ahora sigue a la segunda caja y vuelve a la sala BOW.

■ Apenas entrar, gira a la izquierda y toma la Máscara Gas del portillo de emergencia de la pared. Vuelve afuera y corre de regreso al vestíbulo infestado de polillas. Al llegar, mátalas todas y tuerce a la izquierda en el cruce para entrar de nuevo en el estudio.

■ Al fondo de la sala hay una estantería: empújala y descubrirás una pasadizo secreto. Dirígete a los armarios del final (¡ojo con la rata!) y lee la nota de dentro antes de darle al interruptor secreto. Entra en la cámara para ver un feo monstruo bajo tus pies. No te preocupes: de momento no se puede escapar. Toma la Maceta, accede a tu inventario y examínala: si la pones al revés, encontrarás la Llave de la Sala de Máquinas enganchada en la parte inferior.

■ Deja el pasadizo secreto y vuelve al vestíbulo de fuera, subiendo luego las escaleras para llegar al balcón de arriba (el área cercana al lugar donde te estrellaste con el avión). Corre por él y cruza las puertas dobles al pie de la escalera. En el siguiente balcón (el que da a la sala de la caja), corre a la izquierda y abre la puerta del final con la Llave de la Sala de Máquinas.

■ Entra, pero no te acerques todavía al panel de control que hay justo delante; en vez de eso, corre a la izquierda y pasa por la puerta del rincón. Cruza la pasarela y toma la Manija Válvula antes de volver a la sala de máquinas para reunirte con Steve. Cuando éste provoque una importante fuga de gas, tú deberás arreglarla: vuelve por el balcón y a través de la puerta del otro lado, entrando en una pequeña sala.

■ Ignora al zombie de la jaula, porque no puede escaparse de ahí dentro y de momento no puede alcanzarte. Déjalo atrás adentrándote en otra área pequeña donde te espera una máquina de cortar metal, usa en ella la Manija Válvula para darle al extremo una forma con ocho lados (¿ves?, ¡ya te habíamos dicho que la forma era importante!). Ahora vuelve corriendo a la sala del avión estrellado y baja otra vez por las escaleras al hall plagado de polillas.

■ Liquida a más polillas y dirígete a la izquierda, cruzando las puertas dobles del final. Dispara contra todos los zombies (¿de dónde habrán salido?) y sube los pequeños peldaños de la izquierda, cruzando la puerta de arriba. ¡No olvides ponerte la máscara de gas cuando te lo pidan, o te asfixiarás!

■ Tuerce a la derecha y sube los grandes escalones hacia el altiplano de arriba del todo. Pasa corriendo la excavadora y sube por el siguiente tramo de escaleras para encontrar una válvula de cierre para el gas. Usa en ella la Manija Válvula para detener la fuga y volver a arreglar la situación. Por supuesto, algo ocurre para que no puedas pararte a celebrarlo: ¡Alfred ha vuelto! Después de que Steve te salve la vida por tercera vez en esta aventura, corre al borde del foso y píllate el Rifle de francotirador de Alfred, que te será útil muy pronto. Además, este ítem es básico para disfrutar de todas las opciones del Modo Batalla que descubrirás al acabar el juego.

■ Ponte cómodo y contempla la siguiente secuencia de vídeo; ¡vas a necesitar este respiro si quieres estar preparado para lo que viene a continuación! En cuanto estés en el tejado de la base del Antártico, baja las escaleras que hay cerca de Steve (antes de hacerlo, puedes pillar un spray y munición que alguien ha dejado amablemente en el tejado). ¡Es hora de acabar para siempre con la mascota de Alfred!

NOSFERATU







Teniendo en cuenta que es el último jefe de la aventura de Claire, vencer a Nosferatu es un pelín fácil. Mientras te mantengas a distancia, no habrá problema; aunque, claro, estar lejos de él significa que no podrás apuntar con tus armas a causa de la cegadora nieve. Manténte al menos a una distancia de medio tejado y usa el Rifle de francotirador para apuntarle al corazón palpitante del pecho; ¡asegúrate de acertar porque no tienes mucha munición!

Si al final te quedas sin munición para el Rifle de francotirador antes de que sucumba (cosa bastante probable), pasa a usar las Flechas de pólvora y acribíllalo. Te deberían quedar unas 20 flechas, o sea que no debería ser difícil darle el pasaporte; eso sí, asegúrate de tener hierbas verdes para poder curarte si él logra alcanzarte.

Muerto Nosferatu, Claire puede al fin escapar con Steve. Tras saltar al vehículo, se alejan hacia el ocaso. ¿O no? Tal como podrás comprobar por lo que ocurre después, las cosas distan de haber terminado. ¿Está muerto Alfred? ¿Existe realmente Alexia? Y ¿qué era ese tentáculo que impidió la huida de Claire hacia la libertad? El mes que viene lo sabrás...

ChuChu Rocket!

¡Todos a bordo del cohete ChuChu! Vas a adorar a esos roedores... ¡sobre todo si cuentas con nuestra solución completa para todos los niveles del juego!

OPCIONES DE JUEGO

 1 a 4 Jugadores

Pistola

Volante



Arcade stick

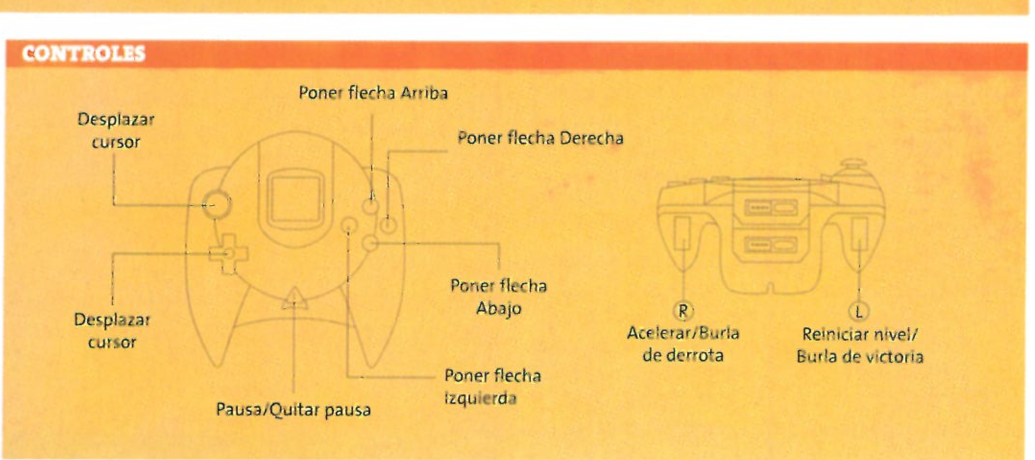
 Vibration pack

Género: **Puzzle**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Sonic Team**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **Gratuito**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Imágenes de personajes**

CONTROLES



Sigue nuestro consejo...

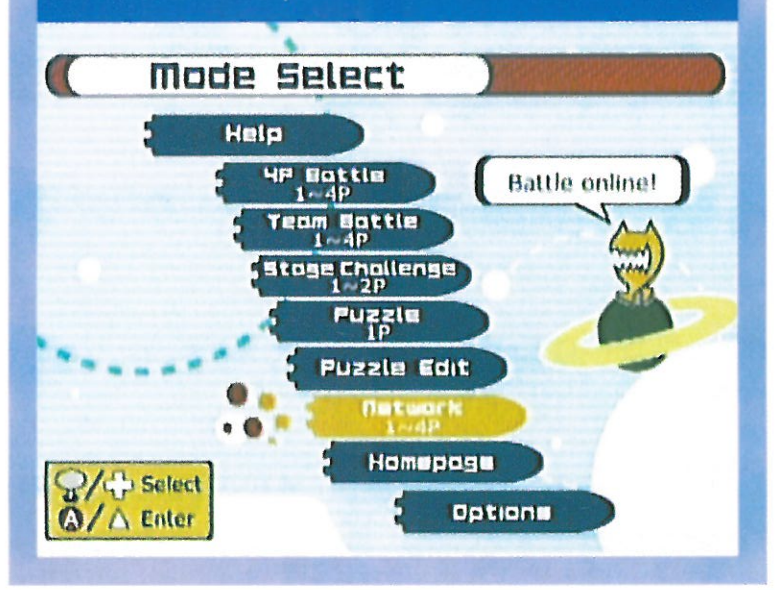
Si las estás pasando canutas para mantener a esos ratones bajo control, prueba a usar estos consejos esenciales y serás todo un Maestro ChuChu.

- Con independencia de en qué modo juegues, asegúrate de ir un paso por delante de los ChuChus; ¡si no mantienes el ritmo nunca serás un ganador de verdad!
- Acuérdate de reemplazar las flechas que desaparezcan en el modo Party o en el Stage Challenge, ¡sobre todo si son de las que necesitas con desesperación!
- En el modo Puzzle, no tengas miedo de poner a los ChuChus en marcha: si mueren no serás penalizado, y al menos te harás una idea de qué ruta van a seguir.
- Intenta determinar al revés la solución de un puzzle, desde el cohete a los ChuChus; así puedes dirigirlos para que eviten obstáculos y enemigos.
- Si estás barriendo con tus ChuChus a otros jugadores, usa los gatillos L y R para cachondearte de ellos; ¡y es que lo mejor de todo es restregárselo por las narices!

Modos de juego

Nueve son las opciones disponibles en el menú de inicio de ChuChu Rocket! Help, Options, Homepage y Puzzle Edit, te permiten respectivamente consultar un archivo de ayuda, configurar parámetros como el nivel de dificultad del juego, conectarte a la sede Web de ChuChu y editar tus propios puzzles. Los modos de juego propiamente dichos son 4P Battle, Team Battle, Stage Challenge, Puzzle y, por último, Network.

4P Battle es una modalidad en la que cuatro jugadores compiten entre sí para conseguir el mayor número de ratones. En Team Battle se enfrentan entre sí dos equipos de dos jugadores. Stage Challenge proporciona 25 tareas que podrás superar sólo o con ayuda de otros participantes. Puzzle, el único modo exclusivo para un jugador, consta de varios niveles de dificultad en los que hay que colocar las flechas certeramente para llevar a los ratones a la salida. Por último, Network permite tomar parte en competiciones en-línea así como participar en chats e intercambiar puzzles.



Indicadores para no perderse

MODO PUZZLE HARD. Para destrabar los niveles 'Hard' del modo Puzzle, completa los 25 puzzles de nivel Normal.
MODO PUZZLE SPECIAL. Para acceder a los niveles especiales del modo Puzzle, completa los 25 puzzles de nivel Hard.
MODO PUZZLE MANIA. Para tener acceso a los niveles Mania del modo Puzzle, completa los 25 puzzles de nivel Special.

NIGHTS NIGHTOPIANS. Si consigues completar los 25 puzzles del nivel Mania del modo Puzzle, podrás acceder a la opción de personajes de la pantalla de opciones: elige el primer "?" y los ChuChus se transformarán en ¡Nightopians!

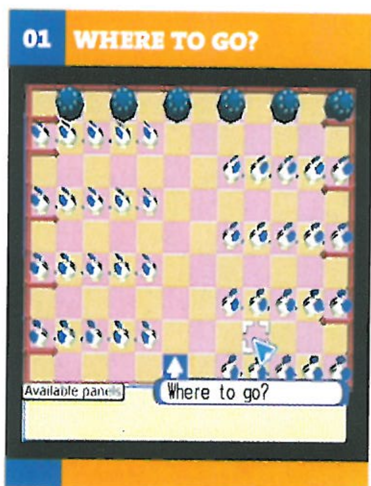
SONIC ADVENTURE CHAOS. Si logras completar los 25 niveles del modo Stage Challenge, podrás acceder a la opción de personajes (Character) de la pantalla de opciones: ¡elige el segundo "?" y los ChuChus se convertirán en ¡Chaos!

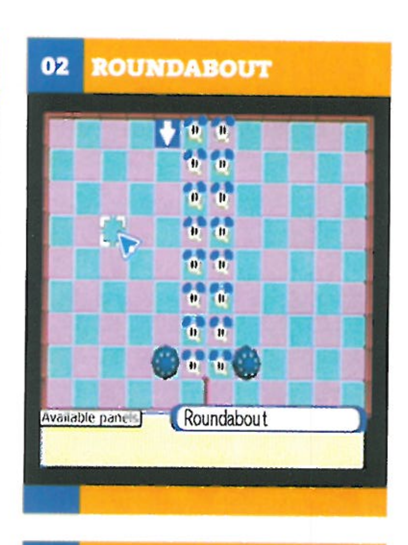
CHUCHU ROCKET!

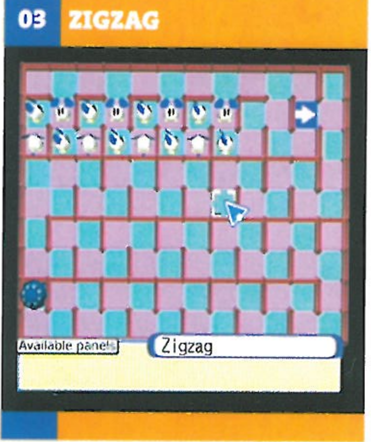
MODO PUZZLE NORMAL

Ésta es la primera fase del modo Puzzle que deberás superar. Como las que aparecerán posteriormente, consta de 25 niveles diferentes de escasa dificultad. Una vez superados todos ellos podrás acceder a la fase Hard.

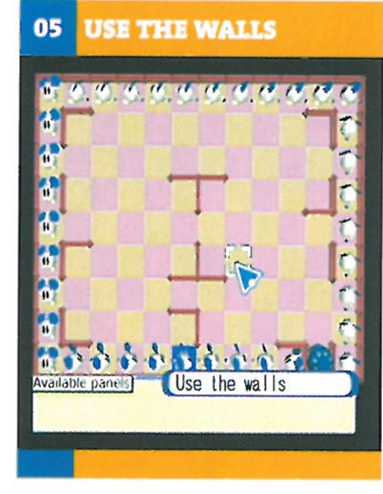


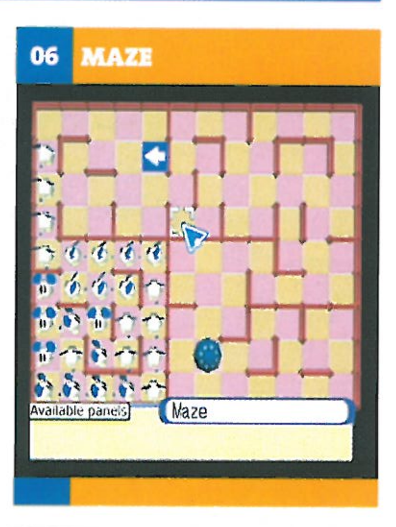


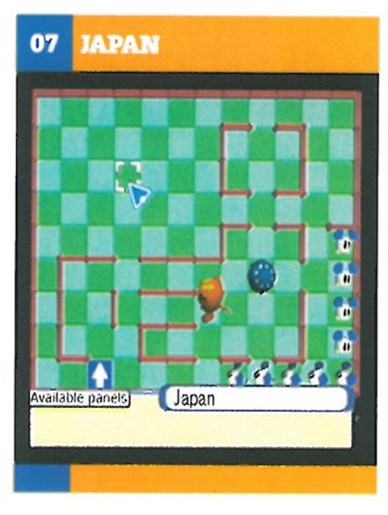


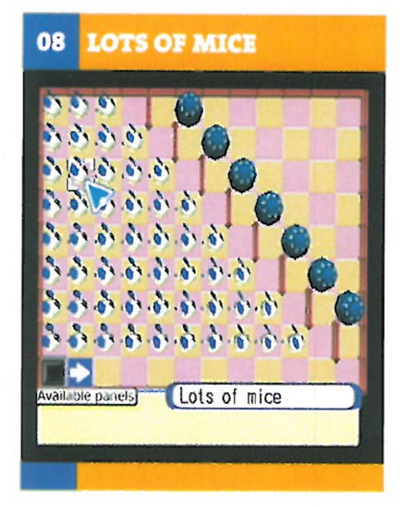


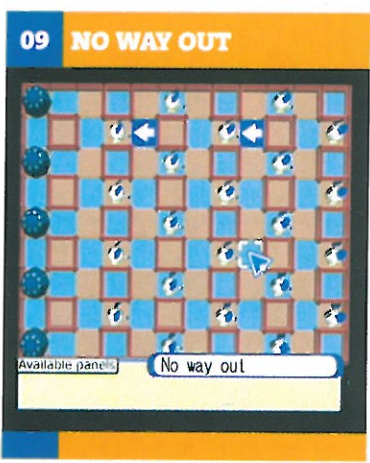


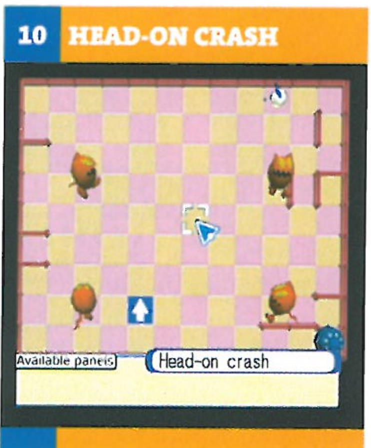


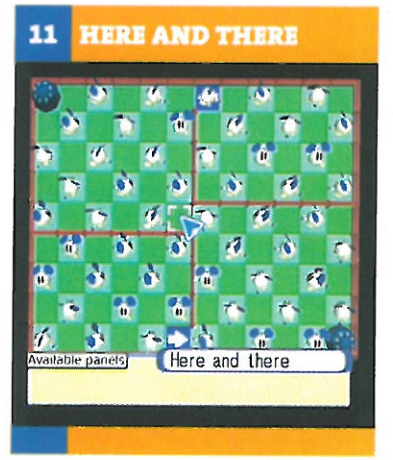


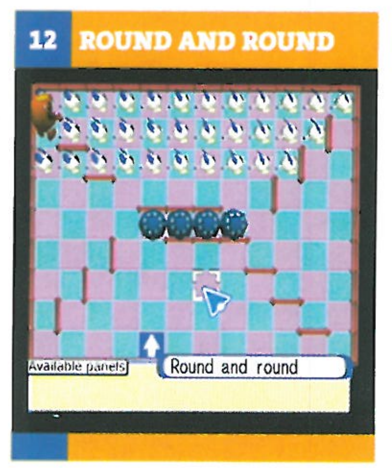


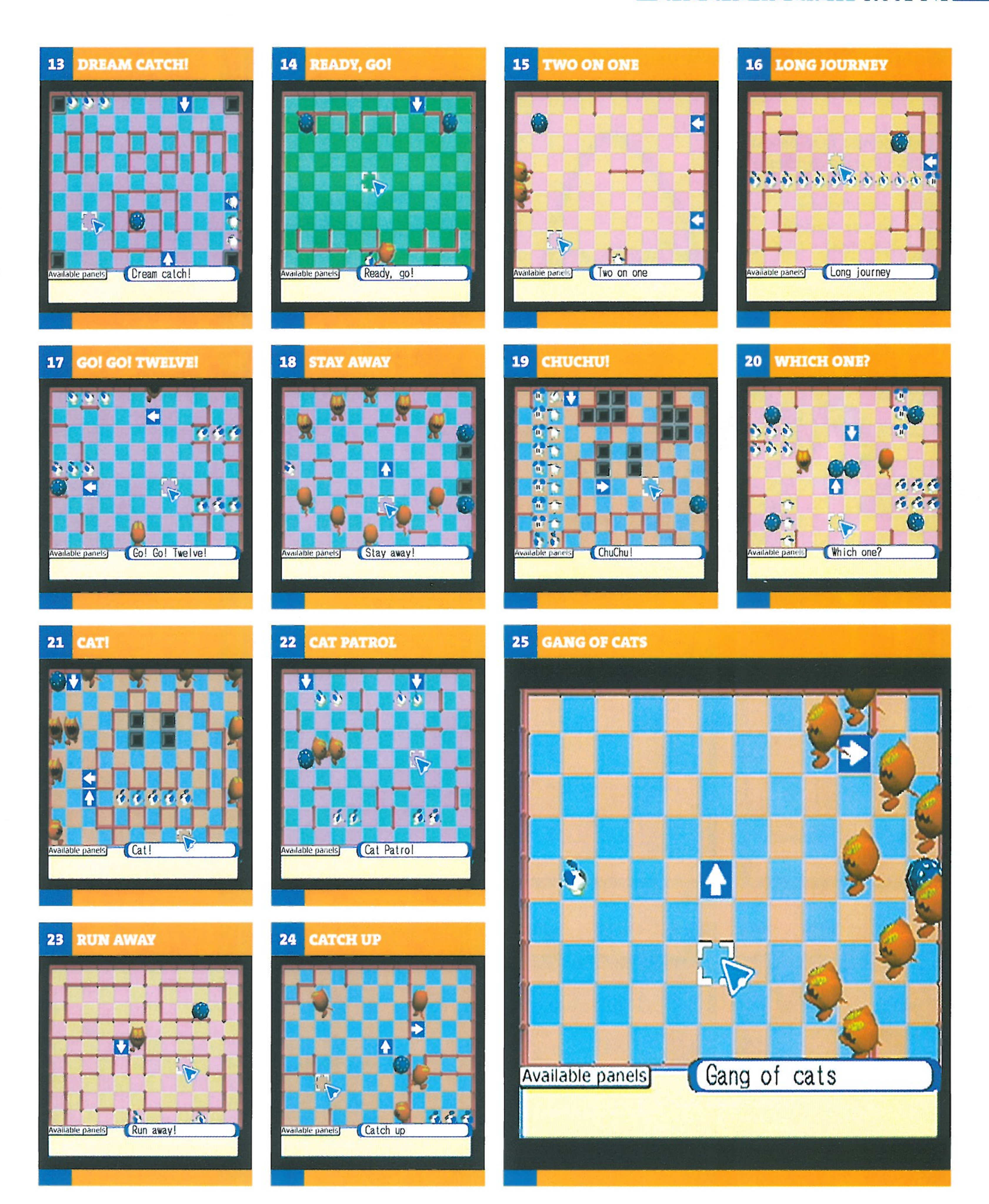











13 DREAM CATCH!
Available panels
Cream catch!
14 READY, GO!
Available panels
Ready, go!
15 TWO ON ONE
Available panels
Two on one
16 LONG JOURNEY
Available panels
Long journey
17 GO! GO! TWELVE!
Available panels
Go! Go! Twelve!
18 STAY AWAY
Available panels
Stay away!
19 CHUCHU!
Available panels
ChuChu!
20 WHICH ONE?
Available panels
Which one?
21 CAT!
Available panels
Cat!
22 CAT PATROL
Available panels
Cat Patrol
23 RUN AWAY
Available panels
Run away!
24 CATCH UP
Available panels
Catch up
25 GANG OF CATS
Available panels
Gang of cats

CHUCHU ROCKET!

MODO PUZZLE HARD

La segunda fase de este modo Puzzle contiene 25 nuevos niveles algo más complicados que los superados anteriormente. Una vez completada esta fase tendrás a tu disposición un nuevo reto: el Modo Puzzle Special.



01 THE BATTLEFIELD



02 SENTRIES



03 SHARP TURNS



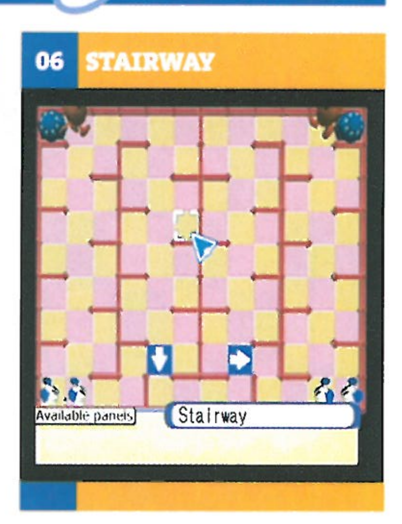
04 FROM BEHIND



05 LOOPY



06 STAIRWAY



07 BLOCKADE



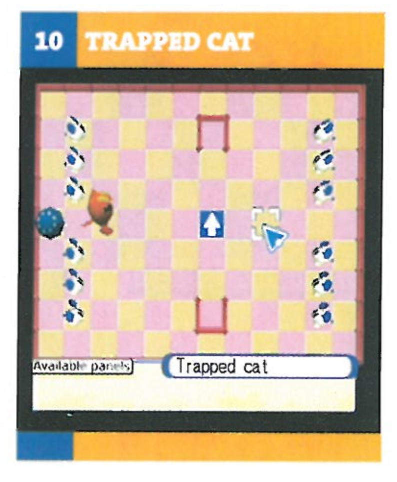
08 MICE CRACKERS



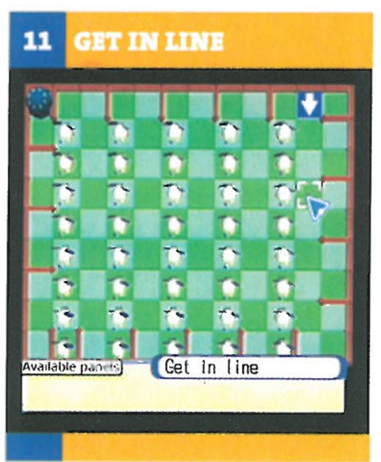
09 GO AROUND



10 TRAPPED CAT

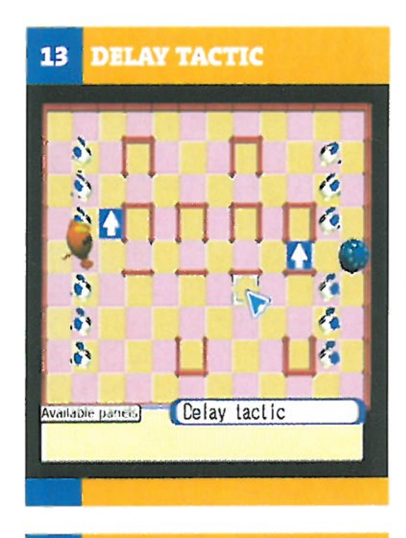


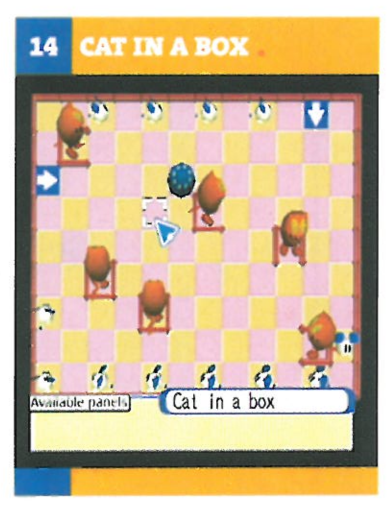
11 GET IN LINE

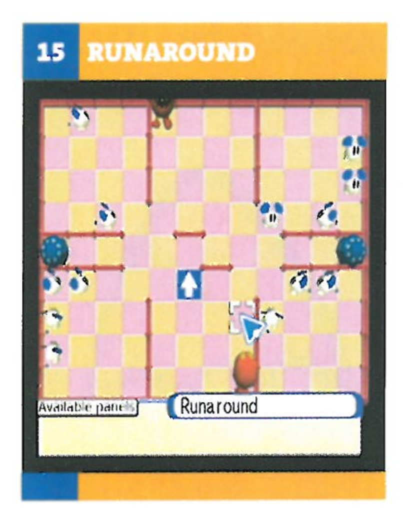


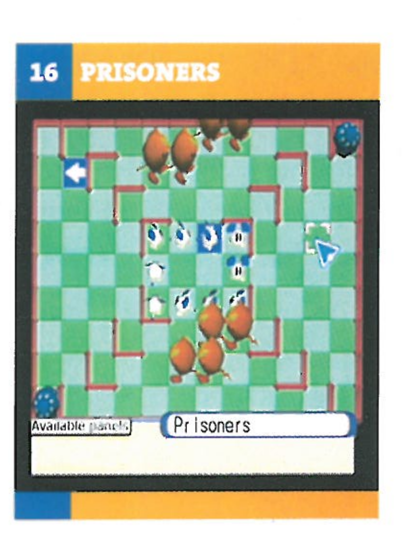
12 OUT FOR A WALK




13 DELAY TACTIC
Available panels
Delay tactic

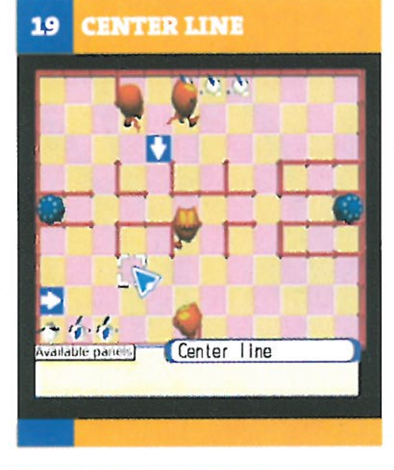

14 CAT IN A BOX
Available panels
Cat in a box


15 RUNAROUND
Available panels
Runaround

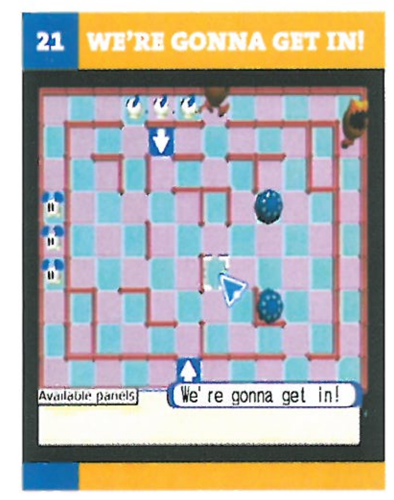

16 PRISONERS
Available panels
Prisoners


17 DROP IN
Available panels
Drop in

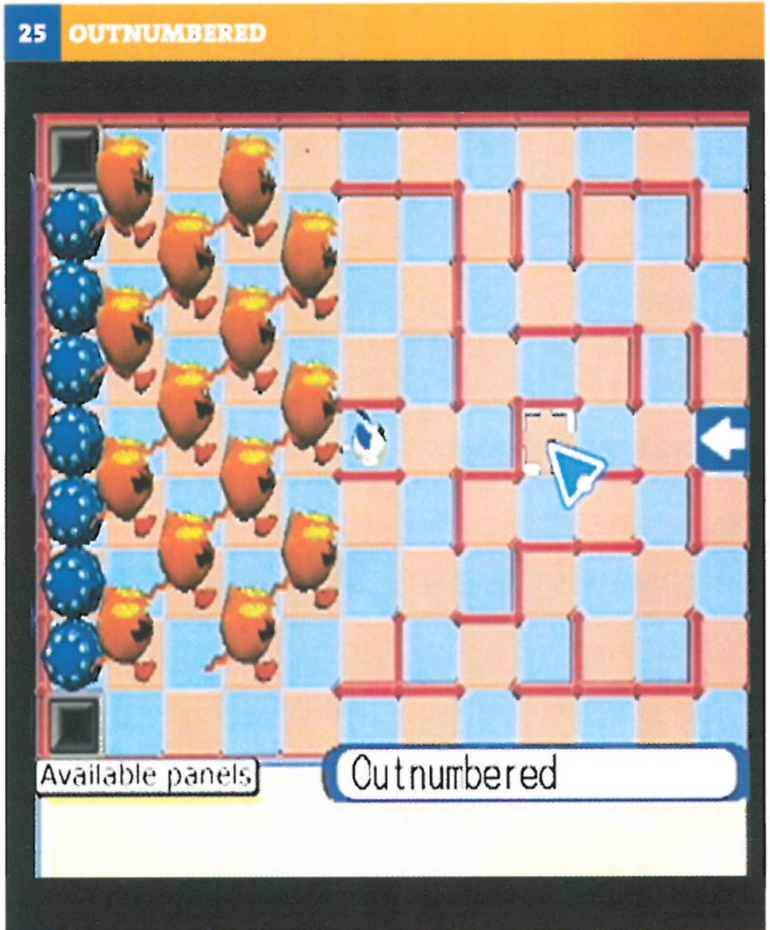

18 ESCAPE ROUTE
Available panels
Escape route

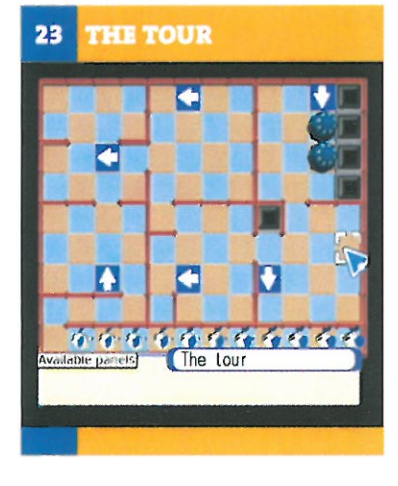

19 CENTER LINE
Available panels
Center line


20 THE "ZONE"
Available panels
The "Zone"


21 WE'RE GONNA GET IN!
Available panels
We're gonna get in!


22 LAUNCHPAD
Available panels
Launchpad


25 OUTNUMBERED
Available panels
Outnumbered


23 THE TOUR
Available panels
The tour


24 RUN FOR IT
Available panels
Run for it

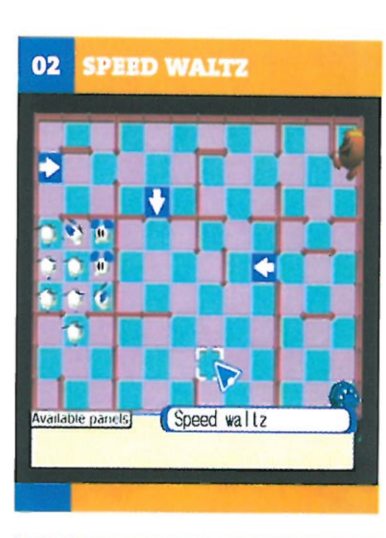
CHUCHU ROCKET!

MODO PUZZLE SPECIAL

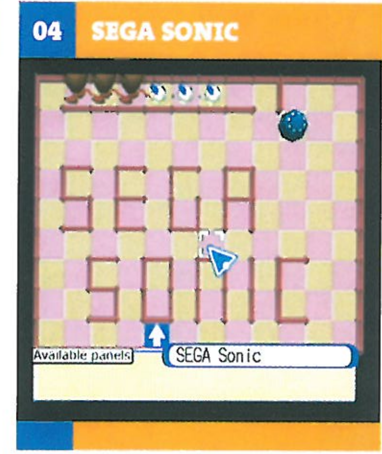
Se acabó la buena vida. Los 25 niveles incluidos en esta fase comenzarán a ponerte las cosas difíciles, pero tendrás que salir airoso si quieres tener la oportunidad de acceder a la fase Mania del Modo Puzzle.









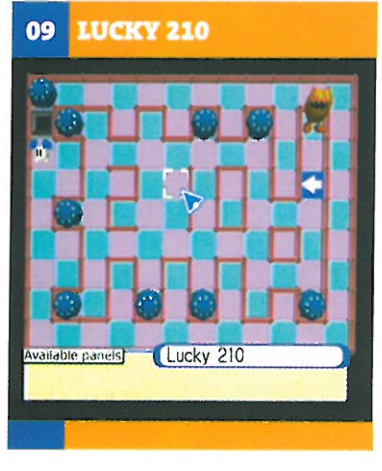






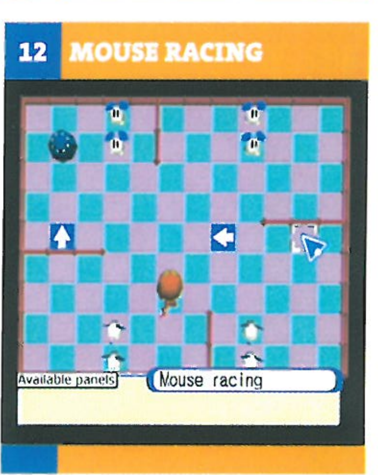




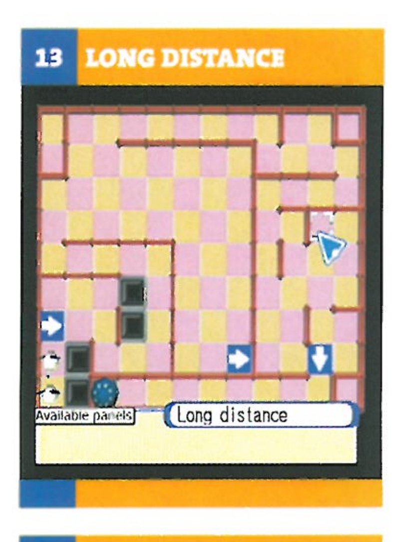








13 LONG DISTANCE



14 CAT LANE



15 GUILLOTINE



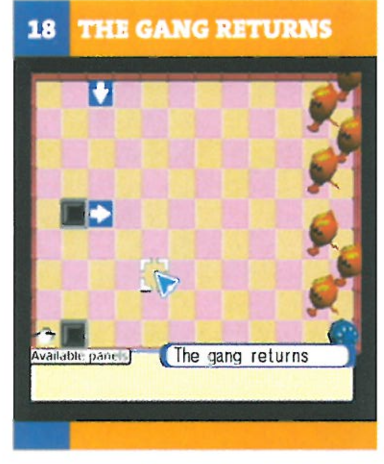
16 QUICK TURN



17 THREE POINT STAR



18 THE GANG RETURNS



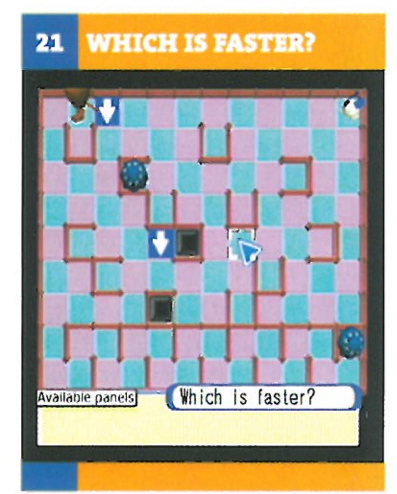
19 BEST COUPLE



20 THE ZOO



21 WHICH IS FASTER?



22 OUCH!



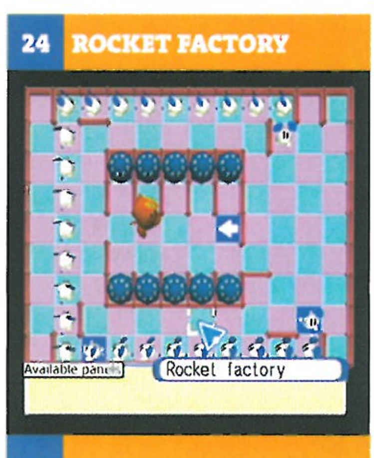
25 HAUNTED HOUSE



23 EMPTY HEART



24 ROCKET FACTORY



CHUCHU ROCKET!

MODO PUZZLE MANIA



Tal como reza el nombre de la fase, ésta es una versión para maníacos. La ubicación de las flechas en las casillas correctas exige un ejercicio de reflexión que le fundirá los plomos a más de uno. Supera todos los niveles para convertir a los ratones en Nightopians de NiGHTS.

01 ENTRANCE



02 MICROWAVE



03 IN THE DARK



04 CRACKED MIRROR



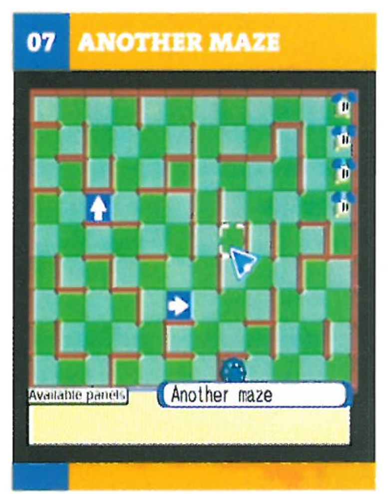
05 THE GAUNTLET



06 TENEMENTS



07 ANOTHER MAZE



08 ASTEROID BELT



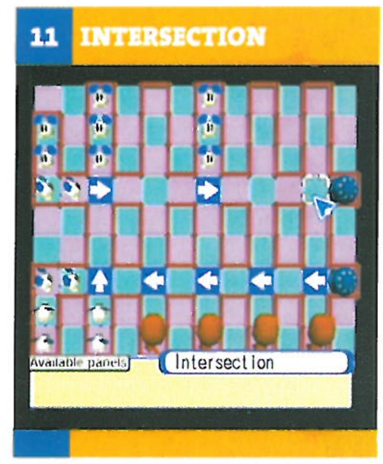
09 SQUARE DANCE



10 TURN RIGHT!



11 INTERSECTION

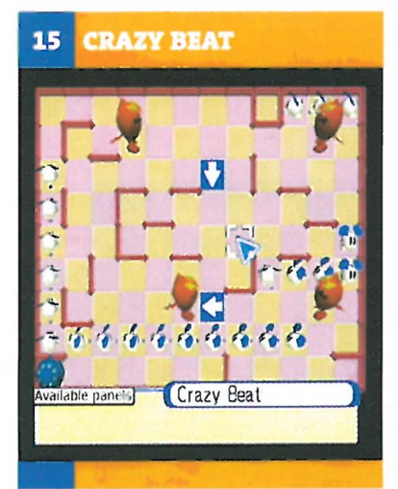


12 SPRINTER

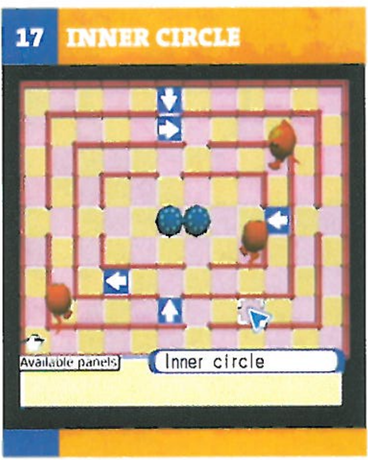


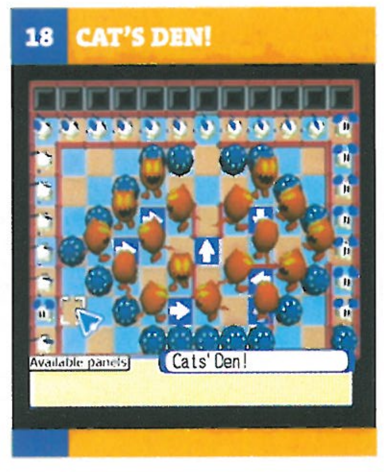

13 GRID SYSTEM
Available panels
Grid system

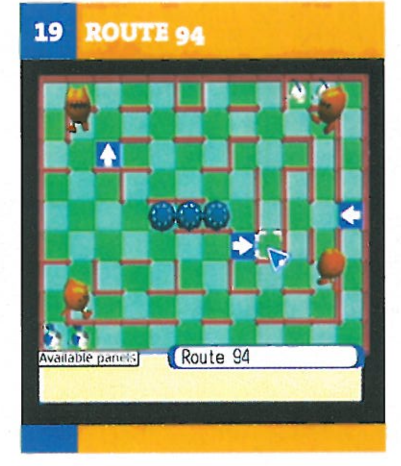

14 TRAP!
Available panels
Trap!


15 CRAZY BEAT
Available panels
Crazy Beat

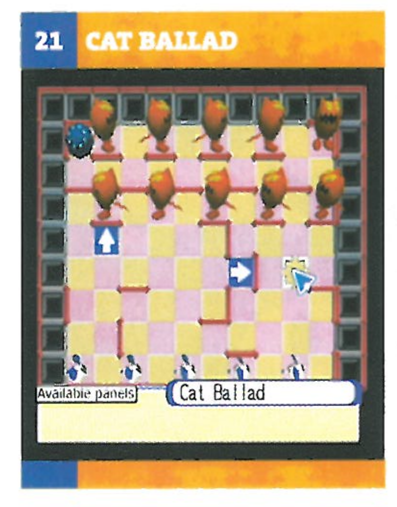

16 EMPTY
Available panels
Empty


17 INNER CIRCLE
Available panels
Inner circle


18 CAT'S DEN!
Available panels
Cats' Den!

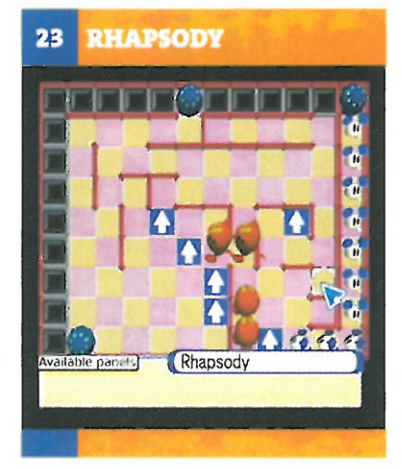

19 ROUTE 94
Available panels
Route 94

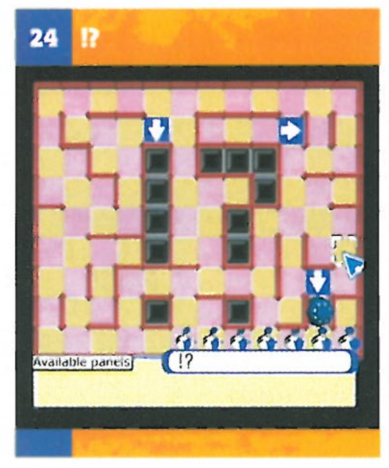

20 LOVE?
Available panels
Love?


21 CAT BALLAD
Available panels
Cat Ballad


22 GET TOGETHER!!
Available panels
Get together!!

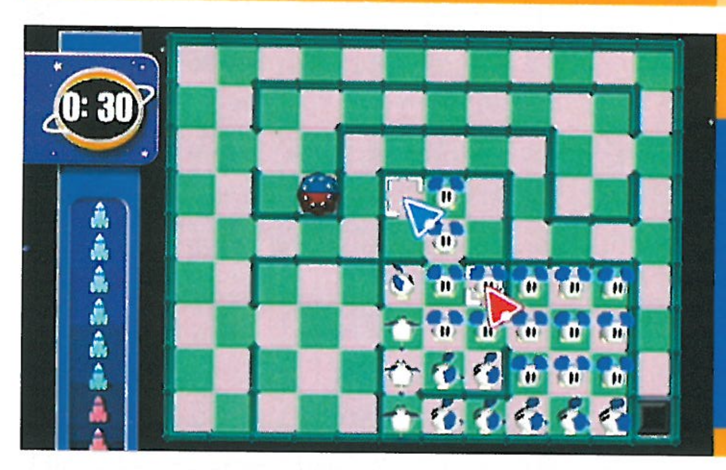

25 PANIC!!
Available panels
Panic!!


23 RHAPSODY
Available panels
Rhapsody


24 !?
Available panels
!?

STAGE CHALLENGE

En este modo deberás cumplir 25 tareas de diversa índole en un tiempo límite. Es más que recomendable contar con la ayuda de otro jugador para afrontar conjuntamente cada una de esas endiabladas pruebas.



CHALLENGE A1

OBJETIVO: Lleva a todos los ratones a la meta en 30 segundos.

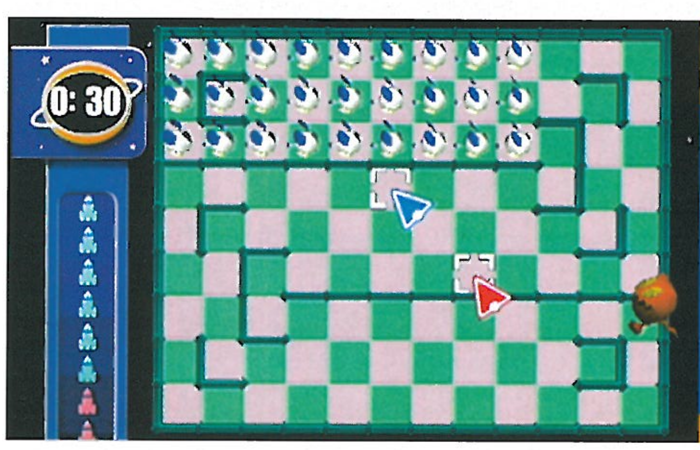
Mientras evites el agujero que hay en el rincón de abajo a mano derecha del nivel, no tendrás problemas. No des a los ChuChus la posibilidad de quedar atrapados en esta área, pero, si ocurre, envíalos de vuelta con una flecha Arriba bien situada. Es una fase fácil, así que no metas la pata...



CHALLENGE B1

OBJETIVO: Evita a los gatos y llega a la meta.

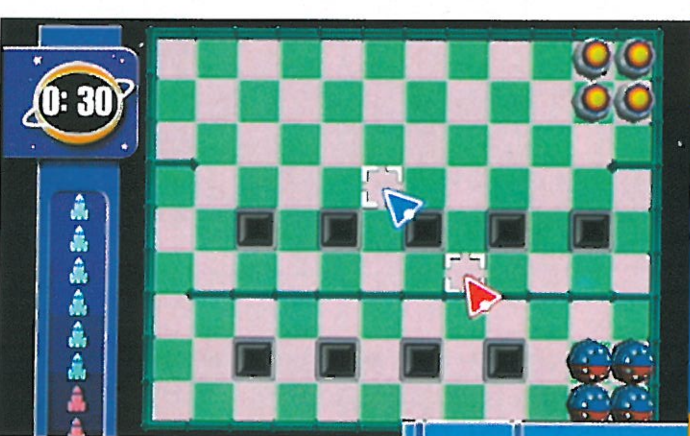
Mantén al Capu Capu a raya poniendo una flecha Abajo cerca del borde de la tercera fila por debajo (sólo a un espacio). Deberías tener todo el tiempo necesario para guiar a esos ChuChus al cohete. Otro nivel que no tendría que darte quebraderos de cabeza.



CHALLENGE C1

OBJETIVO: Da de comer al gato.

No te preocupes de mover al Capu Capu aún: deja que se coma él solito la fila superior de ChuChus y luego llévalo a las hileras inferiores poniéndole algunas flechas en el camino. Ve rápido o se te agotará el tiempo...



CHALLENGE D1

OBJETIVO: Reúne 100 ratones en 30 segundos.

Si colocas un par de flechas Abajo lo más a la izquierda de la sexta fila por debajo y en el segundo cuadrado de la tercera fila, no tendrás problemas para guiar a esos ChuChus a los cohetes. Eso sí, ¡acuérdate de reemplazar las flechas cuando desaparezcan!







CHALLENGE E1

OBJETIVO: Dirige a los gatos a la meta de tu contrincante.

Si quieres tener más puntos que el otro equipo al final de la fase, pon flechas Derecha a la derecha de los portillos: así enviarás a los peligrosos Capu Capus derechitos a sus cohetes. ¡Ja, ja!



CHALLENGE A2

OBJETIVO: Lleva a todos los ratones a la meta en 30 segundos.

Esto puede ser complicado porque hay mucho por hacer y muy poco tiempo. Asegúrate de tener a todos los ChuChus en el mismo camino poniendo flechas en la entrada de cada estancia y luego guíalos enseguida a todos hacia el cohete. No resulta fácil, ni siquiera cuando sabes qué hay que hacer...



CHALLENGE B2

OBJETIVO: Evita a los gatos y llega a la meta.

En primer lugar, pon una flecha Abajo en el segundo cuadrado de la tercera fila y una flecha Arriba en el penúltimo cuadrado de la séptima fila para mover a los ChuChus. Ahora atrapa a los Capu Capus con flechas Derecha en el quinto cuadrado de las filas segunda y tercera antes de trasladar a los ChuChus al cohete. ¡Deprisa!



CHALLENGE C2

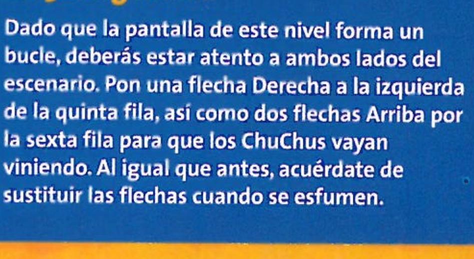
OBJETIVO: Da de comer al gato.

Aaah, otra fase fácil: sólo has de llevar al Capu Capu a la corriente de ChuChus en circulación y dejar que se ponga las botas. Si quieres acelerar las cosas, haz que se gire con otra flecha para que no persiga a esos "mardito roedore".





CHALLENGE D2



OBJETIVO: Reúne 100 ratones en 30 segundos.

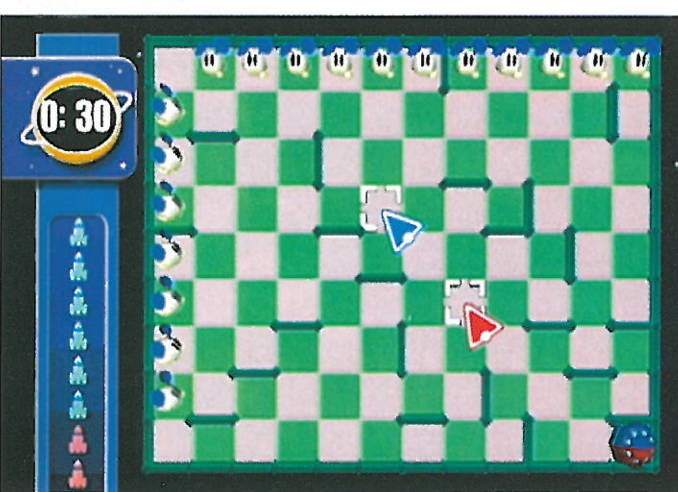
Dado que la pantalla de este nivel forma un bucle, deberás estar atento a ambos lados del escenario. Pon una flecha Derecha a la izquierda de la quinta fila, así como dos flechas Arriba por la sexta fila para que los ChuChus vayan viniendo. Al igual que antes, acuérdate de sustituir las flechas cuando se esfumen.



CHALLENGE E2

OBJETIVO: Dirige a los gatos a la meta de tu contrincante.

Una vez más, intenta ir dirigiendo a esos Capu Capus hacia el cohete del otro equipo para volarlos a todos de una vez. Las cosas se pueden poner un poco frenéticas, pero mientras vayas un paso por delante de tus rivales no pasarás por apuros.



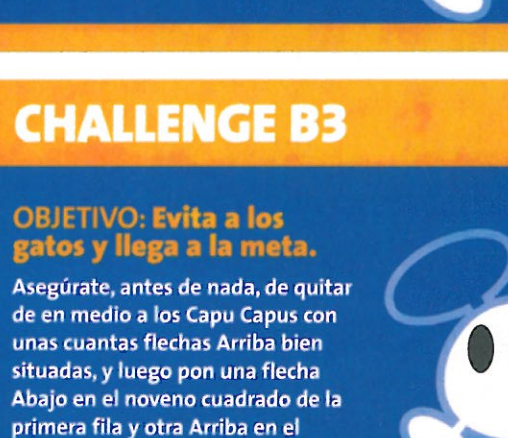
CHALLENGE A3

OBJETIVO: Lleva a todos los ratones a la meta en 30 segundos.

Aunque parezca difícil, esto es muy sencillo. Si pones flechas Abajo en el noveno cuadrado de la sexta fila y en el décimo cuadrado de la octava fila, así como una flecha Derecha justo a la izquierda de la anterior, completarás el nivel en un santiamén.



CHALLENGE B3



OBJETIVO: Evita a los gatos y llega a la meta.

Asegúrate, antes de nada, de quitar de en medio a los Capu Capus con unas cuantas flechas Arriba bien situadas, y luego pon una flecha Abajo en el noveno cuadrado de la primera fila y otra Arriba en el quinto cuadrado de la sexta hilera. ¿Ves qué fácil?



CHALLENGE C3

OBJETIVO: Da de comer al gato.

Si reúnes todos los ChuChus en el rincón inferior izquierdo de la pantalla (donde se halla la 'C' del fondo), luego puedes enviar un Capu Capu a hacer limpieza. Usa flechas Derecha y Abajo para llevarlos a la posición adecuada...





CHALLENGE D3

OBJETIVO: Reúne 100 ratones en 30 segundos.

Coloca flechas Izquierda y Derecha cerca de en medio de la pantalla, en las filas segunda y séptima, para meter a los ChuChus en tu cohete. Ahora bien, no pierdas de vista a los Capu Capus, que aquí pueden ser un tanto problemáticos...

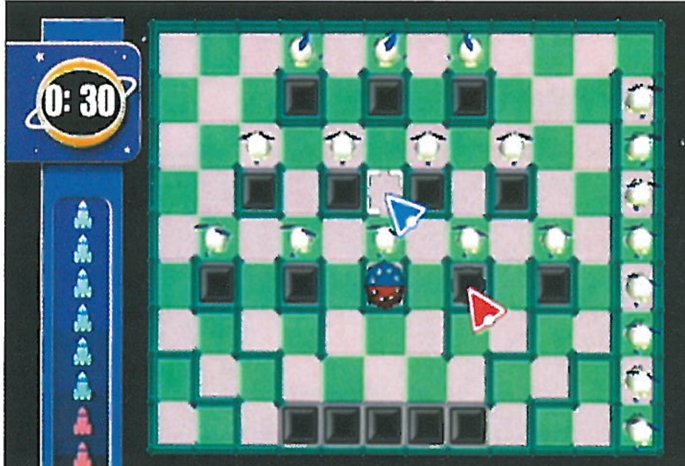


CHALLENGE E3

OBJETIVO: Dirige a los gatos a la meta de tu contrincante.

Ya va empezando a ser más difícil, ¿verdad? Ten los ojos bien abiertos con los peligrosos Capu Capus para poder ser el primero en poner flechas Abajo delante de ellos: te harán mucha falta si quieres que se den la gran comilona en el cohete de tu rival para salir tú como ganador.





CHALLENGE A4

OBJETIVO: Lleva a todos los ratones a la meta en 30 segundos.

En esta fase, deberás ir rápido a la hora de poner flechas. Pon enseguida flechas Arriba en el tercer y el noveno cuadrado de la fila de abajo del todo; luego sitúa una flecha Izquierda al fondo a la izquierda de la tercera fila y, por último, coloca una flecha Abajo en el sexto cuadrado de la misma. ¡Bingo!







CHALLENGE B4

OBJETIVO: Evita a los gatos y llega a la meta.

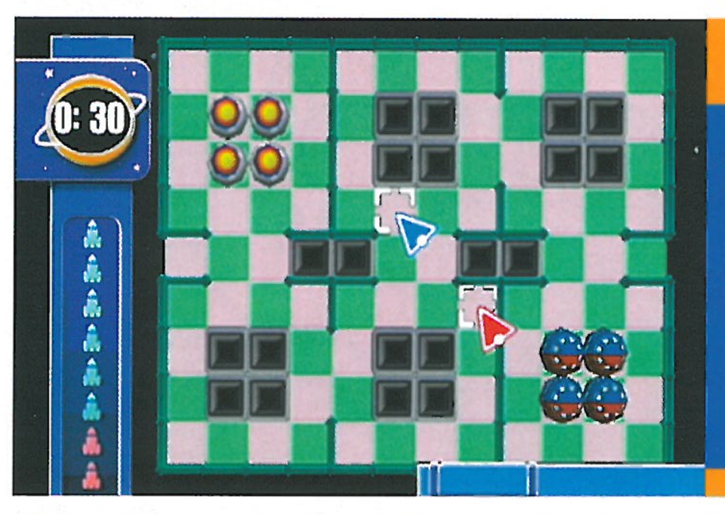
Para ganar aquí deberás entretener al Capu Capu en la parte de la izquierda. Coloca flechas Izquierda en el segundo cuadrado de las filas segunda, quinta y octava antes de situar una flecha Abajo en la esquina superior izquierda del nivel. Repite este método con cada columna de ChuChus hasta que hayan desaparecido todos.



CHALLENGE C4

OBJETIVO: Da de comer al gato.

Deberás procurar que el Capu Capu no caiga en ninguno de los agujeros. Desplázalo con una flecha Izquierda, luego una Abajo y una Derecha, y por último otra Abajo. Ahora dale la vuelta para que se meta en la corriente de ChuChus a pegarse un atracón.





CHALLENGE D4

OBJETIVO: Reúne 100 ratones en 30 segundos.

Parece chungo, pero no lo es: haz que el Capu Capu dé vueltas alrededor de los agujeros de la esquina inferior izquierda y, como se trata de otro nivel con bucle, guía a los ChuChus a la izquierda y abajo para alcanzar el cohete.





CHALLENGE E4

OBJETIVO: Dirige a los gatos a la meta de tu contrincante.

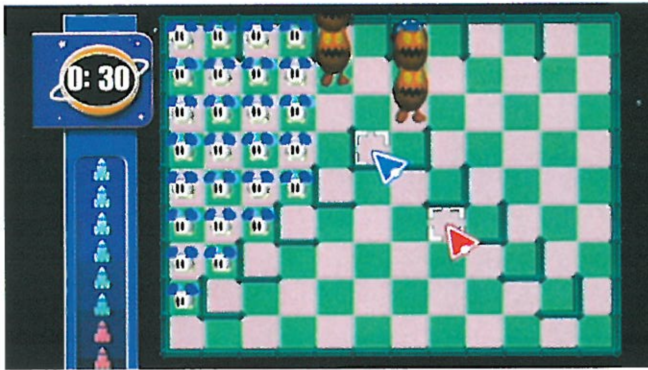
Otra fase en la que tan sólo tendrás que dirigir a esos molestos Capu Capus al cohete de tu oponente. Asegúrate de que tus flechas estén delante de las suyas para que todos sigan tus instrucciones... ¡es importante para conseguir superar esta fase!



CHALLENGE A5

OBJETIVO: Lleva a todos los ratones a la meta en 30 segundos.

Si guías a los ChuChus como es debido, podrás llevarlos a través del nivel a distintas áreas en las que se limitarán a correr en círculos; usa estos sitios para darte un respiro, ¡pero no te detengas demasiado rato si no quieres quedarte sin tiempo!



CHALLENGE B5

OBJETIVO: Evita a los gatos y llega a la meta.

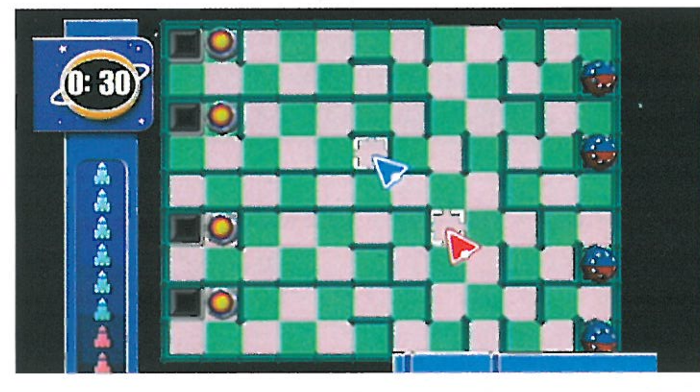
Poniendo una flecha Derecha en el octavo cuadrado de la segunda fila puedes distraer a todos los Capu Capus y colocar entonces flechas en la tercera hilera para mover a los ChuChus. Ten a los Capu Capus dando vueltas con una flecha Izquierda en la octava hilera y lleva enseguida a los ChuChus hacia el cohete. Piensa que no resultará fácil...



CHALLENGE C5

OBJETIVO: Da de comer al gato.

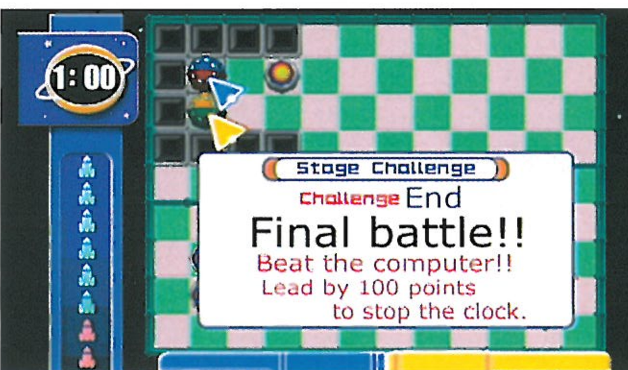
Este nivel tiene su miga; deberás trasladar al Capu Capu de un área a la siguiente lo más rápido que puedas mientras acabas con todos los ChuChus.
Hay tres áreas en total, pero si dejas que caiga por uno de los agujeros fracasarás en este nivel. Hace falta un poco de práctica pero es posible hacerlo.



CHALLENGE D5

OBJETIVO: Reúne 100 ratones en 30 segundos.

Sí, por fin un nivel difícil de verdad. Lleva a los ChuChus desde el segundo tobogán al cohete que está abajo del todo; cuando venga un Capu Capu, coloca una flecha Derecha en el octavo cuadrado de la quinta fila para quitarlo de en medio. Ve reemplazando esas flechas y más o menos deberías conseguirlo.



CHALLENGE END

OBJETIVO: ¡Vence al ordenador! Consigue 100 de ventaja y para el reloj.

No es que sea exactamente el más difícil de los niveles finales; la mayor parte del tiempo te llevarás todos los ChuChus hagas lo que hagas. Si aguardas a que se dé una Mouse Mania!, no obstante, la diferencia ya será exagerada; ¡tú limítate a ir poniendo algunas flechas fáciles para acabar como vencedor!

Tony Hawk's Skateboarding

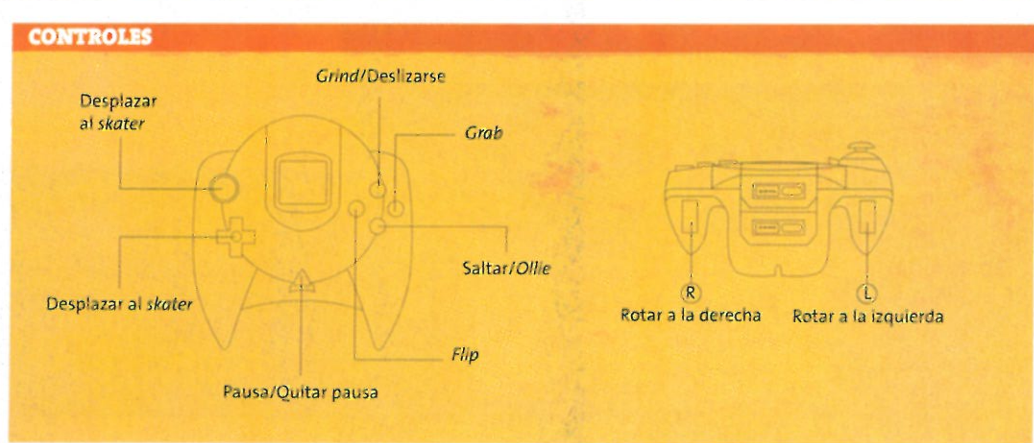
Es hora de hacer *ollies*, tomar aire y efectuar esas piruetas radicales que tanto te gustan. Con nuestra completa guía para conseguir todas las cintas y los *gaps* (huecos), ¡nunca volverás a caerte de la tabla!



Género: **Deportes**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treyarch**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Mensajes**



Los fundamentos

Si quieres ser alguien en el mundo de Tony Hawk, debes aprenderte la jerga. Familiarízate con estos términos y ¡sal ahí fuera a patinar!

OLLIE
Cuando pisas la parte trasera del monopatín al saltar, lo levantas contigo.

GRINDEAR
Pasar con el monopatín por una barandilla o saliente usando sólo el impulso y no las ruedas.

NOLLIE
Parecido al *ollie*, sólo que el monopatín gira 360° antes de que caigas.

HANDPLANT
En esta maniobra, que se suele realizar en el reborde de una *pipe*, el *skater* hace el pino con una mano mientras balancea el monopatín con los pies erguidos. ¡Un movimiento difícil!

FASTPLANT
Un salto alto en el que agarrar la parte frontal del monopatín te permite caer sobre salientes algo más elevados.

TRANSFERIRSE
Saltar de una sección de patinaje a otra (por ejemplo, de una *pipe* al suelo principal).

TOMAR AIRE
Efectuar un gran salto partiendo desde una rampa o un saliente.



BONIFICACIONES GAP NIVEL 1

BIG RAIL
Pasa por toda la barandilla larga del medio de la sala y tírate al final.
OVER THE PIPE
Toma mucha velocidad y prueba un salto enorme para pasar el ancho de la *pipe*.
SECRET ROOM
Intenta el *Over the Pipe*, pero apunta adonde estaba la cinta oculta y salva tanto la *pipe* como el pasillo secreto sin tocar el suelo.
TRANSFER
Salta de la *pipe* hacia el suelo, o salva la rampa de la caja 2 de un tirón.
TRANSITIONAL GRIND
Gana velocidad en la *pipe*, salte de un brinco hacia las rampas iniciales y *grindea* por el reborde de la rampa de debajo.
KICKER GAP
Salta por el hueco de entre las dos pequeñas rampas Kicker a mano izquierda.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 1

Escenario: **Warehouse**
Lugar: **Woodland Hills**

Cinta 1
Rompe cinco cajas

CAJA 1
Gira el monopatín a la derecha y rómpela enseguida antes de bajar por cualquiera de las rampas hacia el almacén principal.

CAJA 2
Tírate por la rampa a mano izquierda y ve silbando más allá de la baranda; luego haz un *ollie* hacia el pequeño afloramiento usando la rampa para llegar a las cajas de delante.

CAJA 3
Ve al interior de la pipe y pégate a la pared; luego pasa a la pared de detrás: al bajar caerás directamente sobre las cajas.

CAJA 4
Acércate patinando y realiza un *ollie* hacia el pequeño saliente cerca de la rampa Kicker para hallar otra caja que cargarte.

CAJA 5
Ve a la rampa que hay en el rincón superior izquierda del nivel, date la vuelta y corre hacia la rampa de delante. Haz un *ollie* y gira un poco a la derecha para encontrar la última caja.

Cinta 2
Reúne la palabra SKATE

S
Salta por el hueco de entre las rampas Kicker para recoger la S que cuelga sobre ellas.

K
Sube corriendo la rampa y haz un *ollie* hacia la derecha de la segunda caja: la letra está por encima de la rampa.

A
Se encuentra a simple vista sobre una pequeña construcción que hay justo detrás de la *pipe*.

T
Deberás ganar algo de velocidad y pasar por la *pipe*, porque la T cuelga muy por encima de ella.

E
Haz un *ollie* para pasar la rampa del rincón delantero de la izquierda, cerca de la quinta caja, y verás la E justo ante ti.

Cinta 3
Cinta secreta

Desde la sala inicial, baja por la rampa a mano derecha y corre por el lado de la pipe para

apuntar a la rampa de detrás. Sal de la rampa con un *ollie* para cobrar velocidad, gírate y ve directo a la pipe; dirígete al pasillo de arriba y sal volando de la *pipe* y a través del cristal de arriba para hacerte con la cinta que allí se oculta.

Cinta 4/5

Puntuación récord Puntuación profesional

Una vez que has practicado algunas de las piruetas especiales de tu personaje, conseguir la puntuación récord básica es sencillo: no te separes de la *pipe* y ejecuta una variedad de piruetas para superar en poco tiempo los 5.000 puntos. Aunque la puntuación profesional es algo más complicada, no es del todo imposible: ve a por algunos de los selectos puntos Gap (de hueco), como *Over the Pipe* o *Transitional Grind* y ve añadiendo rotaciones para cosechar puntos.

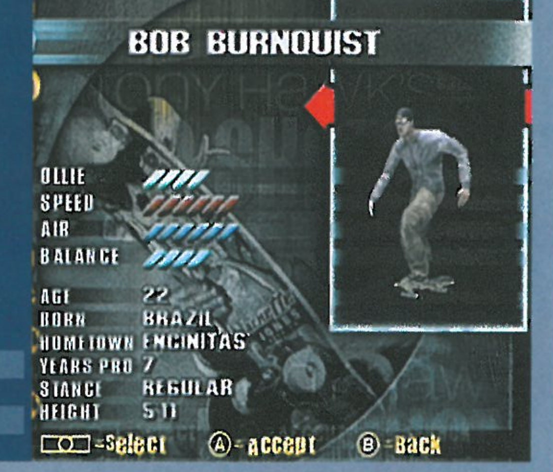
Bob Burnquist

Su singular estilo hace de Bob uno de los *skaters* más vibrantes y originales que han surgido en décadas.

OLLIE: 4	VELOCIDAD: 6
AIRE: 6	EQUILIBRIO: 4

PIRUETAS ESPECIALES

One Footed Smith	→, →, ●	Varía
Burntwist	←, ↑ + ●	Varía
Backflip	↑, ↓, ●	4000



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 2

Escenario: **School**
Lugar: **Miami**









Cinta 1

Grindea por cinco mesas

MESA 1

En cuanto te tires de la rampa inicial, gírate para avistar la mesa del patio que hay ante ti.

MESA2

Baja por el camino al área junto a la piscina y gira a la derecha justo después de la rampa del fondo. La siguiente mesa está en la esquina.

MESA 3

Sigue la pared de la derecha y recorre la sección de la *pipe* hacia el patio principal. Hay una mesa a mano izquierda nada más salir de la *pipe*.

MESA 4

Tras acabar con la mesa 3, da un giro cerrado a la derecha y dirígete a la esquina opuesta del patio para deslizarte por la penúltima mesa.

MESA 5

Pasa recto por la zanja y la última mesa estará al otro lado del patio, cerca de la salida.

Cinta 2

Reúne la palabra SKATE

S

A la que te tires de la rampa inicial, gira a la izquierda y baja *grindeando* por la barandilla junto a los peldaños. En la bajada recogerás la S.

K

Tuerce ligeramente a la derecha al llegar abajo y apunta a las rampas Kicker de delante, saltando el hueco para pillarte la K que cuelga por arriba.

Jamie Thomas

Durante su trayectoria como profesional del patinaje, Thomas ha hecho media docena de vídeos sobre su, evidentemente, deporte favorito... ¡el *skateboarding*!

OLLIE: 5	VELOCIDAD: 5
AIRE: 4	EQUILIBRIO: 7

PIRUETAS ESPECIALES

One Footed Nosegrind	↑, ↑, ●	Varía
540 Flip	←, ↓, ●	1500
Frontflip	↓, ↑, ●	4000

JAMIE THOMAS
OLLIE
SPEED
AIR
BALANCE
AGE 24
BORN USA
HOMETOWN ENCINITAS
YEARS PRO 6
STANCE REGULAR
HEIGHT 5'10
=Select Ⓐ=accept Ⓑ=Back



Officer Dick

Aunque también le va lo de subirse a una tabla, el agente Dick ha dedicado su vida a detener a todos los *skaters* ilegales.

OLLIE: 6 VELOCIDAD: 6
AIRE: 6 EQUILIBRIO: 6

PIRUETAS ESPECIALES

Assume The Position	←, ←, ●	1575
Yeehaw Frontflip	↓, ↑, ●	4000
Neckbreak Grind	←, →, ●	Varía

BONIFICACIONES GAP NIVEL 2

GIMME GAP
Salta del final de la pendiente inicial y cae *grindeando* sobre el macetero de debajo.

HANDICAP RAMP RAIL
Baja *grindeando* por todo el pasamanos, donde se encuentra la S, y tírate del final.

PLANTER GAP
Haz un *ollie* hacia un macetero y salta los huecos de en medio hacia el siguiente.

GARBAGE OLLIE
Recorre el pasadizo trasero que se encuentra detrás del edificio del gimnasio y salta limpiamente uno de los contáiners.

DUMPSTER RAIL GAP
Grindea por la barandilla de encima de los contáiners que hay en la entrada al pasadizo y haz un *ollie* sobre el hueco para bajar fregando el pasamanos que hay al otro lado.

DITCH SLAP
Cruza la anchura de la zanja del patio principal del nivel de un salto mediante las rampas que hay a cada lado.

KICKER GAP
Salta el hueco que hay entre las rampas Kicker del patio principal.

OVER A FOOTBRIDGE
Usa la rampa al final de la zanja para cobrar una velocidad elevada, da la vuelta y tírate a la zanja, yendo por la cuesta para poder salvar la pasarela de un solo tirón.

PLAYGROUND RAIL
Puedes ir *grindeando* por lo alto de la pared del graffiti que hay en el patio si pasas a toda velocidad por las cajas inclinadas a cada lado y usas un *ollie* para caer encima.

FUNBOX 2 RAIL
A cada lado del Playground Rail hay cajas inclinadas: si las pasas con velocidad y altura, puedes aterrizar *grindeando* sobre la barandilla de la rampa de enfrente para hacer un *gap*.

ROOF 2 ROOF
Usa las rampas de la parte superior del gimnasio para efectuar un *ollie* y transferirte al tejado del edificio de enfrente.



Rune Glifberg



Oriundo de Dinamarca, Rune está experimentado en todo tipo de terreno y se siente a sus anchas en cualquier lugar que elija para patinar.

OLLIE: 4 VELOCIDAD: 7
AIRE: 7 EQUILIBRIO: 3

PIRUETAS ESPECIALES

Front-Back Kickflip	↑, ↓, ●	1575
Christ Air	←, →, ●	2100
Kickflip McTwist	→, →, ●	4000

A

Encamínate a la derecha y busca el muro de graffitis ante ti. Sigue la cima señalada que hay justo delante y verás la A a la izquierda.

T

Vuelve a girar a la izquierda y pasa por la *pipe* hacia el área de la piscina. Usa un *ollie* o dos y gana algo de altura, volando hacia la izquierda y recogiendo la T.

E

Tuerce de nuevo a la izquierda al entrar en el área junto a la piscina y baja *grindeando* por la corta baranda de entre las dos piscinas para conseguir la última letra y completar la palabra.

Cinta 3

Cinta secreta

Una cinta fácil de encontrar. Gira a la izquierda al final de la pendiente inicial y usa la empinada rampa para subir al techo del gimnasio. Apunta al bloque a la izquierda del tragaluz abierto y usa las rampas cercanas para saltar ahí encima. Baja *grindeando* por el tablón largo de la izquierda y pasa luego por toda la pendiente de metal; salte con un *ollie* al final y agénciate esa cinta oculta.

Cinta 4/5

Puntuación récord
Puntuación profesional

Asegúrate de tocar suelo con una buena pirueta desde la pendiente inicial, gírate de inmediato y baja por la rampa al área de la piscina del fondo. Puedes quedarte en la mayor de las dos piscinas y exhibir como un loco tus mejores acrobacias; añádele a todo giros por un tubo para acumular puntos a tutiplén. Procura no caer: aunque tienes un poco de margen de error, no puedes permitirte más de dos tropiezos si pretendes conseguir la puntuación profesional.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 3

Escenario: **Shopping Mall**
Lugar: **Nueva York**

Cinta 1

Rompe cinco paneles informativos del centro

PANEL INFORMATIVO 1

Ve al fondo del área del párking y entra en el centro comercial a través del cristal para luego subir por las escaleras mecánicas, en cuya parte superior lo encontrarás.

PANEL INFORMATIVO 2

Intenta seguir la doble ruta de saltos *Fountain Gap*: toparás directo contra el segundo panel en lo alto. De lo contrario, sube por la segunda escalera mecánica y da la vuelta para encontrarlo.

PANEL INFORMATIVO 3

Tírate al suelo, donde el estanque, y no te separes del lado izquierdo, donde darás con el siguiente panel en el exterior de una pizzería

PANEL INFORMATIVO 4

Baja a saltos por la siguiente escalera mecánica y supera la pequeña rampa a la vuelta de la esquina. Haz ahora un *ollie* hacia el saliente corto de delante y atraviesa el directorio que hay allí.

PANEL INFORMATIVO 5

El último panel de este nivel se encuentra en el área exterior: ve recto por entre los árboles y al otro lado del estanque antes de cargártelo para obtener la cinta.

Cinta 2

Reúne la palabra SKATE

S

Patina rampa abajo hacia el área principal del centro comercial y *grindea* por el último pasamanos de la izquierda para pillarte la letra antes de traspasar el cristal

K

Ignora la escalera mecánica y tira a la derecha: la K se halla en el borde de los arbustos que hay cerca de la salida de incendios.





BONIFICACIONES GAP NUVEL 3

FOUNTAIN GAP
Sube por la primera escalera mecánica y salta a lo alto de la bandera de detrás del directorio. Haz un *ollie* por encima del hueco pequeño y baja corriendo por la pendiente estrecha, realizando otro *ollie* y cayendo en el pequeño orificio que hay en la construcción de la fuente de delante.

FOUNTAIN GAP
Una vez en la fuente, sal del otro lado con un brinco y ve a caer en la escultura de extraña forma para hacerte con otro bonus.

PLANTER GAP
Haz un *ollie* hacia los pequeños bancos de debajo de la primera escalera mecánica y salta los huecos que hay entre ellos.

FLYING LEAP
Después de completar los saltos *Planter Gap* y llegar al nivel superior (o subir la segunda escalera), ve deprisa a la barrera de delante y pásala con un *ollie*, volando hacia el suelo.

COFFEE GRIND
Ve fregando por toda la descomunal baranda que va más allá de la fuente que hay en el exterior de la cafetería.

GOING UP GAP/GOING DOWN GAP
Entra en el área de los ascensor y sube corriendo por las rampas que hay junto a cualquier ascensor, sirviéndote de ellas para saltar el hueco y caer en la rampa de enfrente. La rampa de la izquierda te brinda el bonus *Up*, mientras la de la derecha te ofrece la bonificación *Down*.

OVER A 16 STAIR SET
Ve a la izquierda de la segunda escalera mecánica y ejecuta un *ollie* inmenso sobre el tramo de escaleras que hay allí: debes salvarlas todas para echar mano al bonus.











A

Cae al nivel más bajo cerca de los ascensores y pasa fregando la baranda a mano izquierda por encima del estanque para recoger la A.

T

Baja a saltos por la tercera escalera mecánica y gira a la izquierda, saltando al saliente donde está el cuarto directorio y *grindeando* por la baranda inferior en pos de la T.

E

Ahora, ve a toda prisa a la sección descubierta y pasa por la rampa que cruza el estanque pequeño, efectuando un *ollie* para saltar alto.

Cinta 3

Cinta secreta

Ignora el *Fountain Gap* y permanece a ras de suelo, patinando hacia la derecha y dirigiéndote al saliente de delante. Corre por el camino a mano derecha de detrás de la fuente y usa la pequeña rampa de allí para salvar el coche, antes de llegar a la siguiente rampa con un *ollie* enorme y saltar ligeramente a la izquierda. *Grindea* en la bajada para caer sobre las barandas de encima del estanque; debes mantener el equilibrio en todo el tramo y saltar del final sin caerte.

Cinta 4/5

Puntuación récord Puntuación profesional

Realiza algunas cabriolas vistosas con montones de giros mientras te diriges al centro comercial, y asegúrate entonces de ir a por los combos de saltos *Fountain Gap/Flying Leap*. Al tocar tierra, métete en el área del ascensor y usa las diversas rampas de la pared para dedicarte en serio a conseguir las acrobacias importantes. No te preocupes por nada más: tú ve haciendo todas las piruetas especiales que puedas para alcanzar las puntuaciones máximas fácilmente.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 4

Escenario: **Windy City Slam**
Lugar: **Chicago Municipal Skatepark**

Puede que al principio lleve unos cuantos intentos, pero éste es el sitio ideal para perfeccionar tus piruetas especiales y combos favoritos mientras a la vez consigues una medalla de oro. Para estar seguro de triunfar en el torneo, te conviene pegarte a la *pipe* principal al fondo del nivel para realizar movimientos destacados y amasar suficientes puntos. La medalla de oro está reservada a aquellos que puntúen por encima de los 10.000 y cometan los menos errores posibles. Aquí hay más margen para el error que en posteriores torneos, pero de toda manera no puedes permitirte caer más de dos veces si quieres ganar sin problemas.

BONIFICACIONES GAP NIVEL 4

OVER THE RAFTERS
Un *gap* chungo. Cobra velocidad y transfiérete a la *pipe* mediante la rampa exterior, saltando alto con un *ollie* para salvar las vigas de metal de arriba.

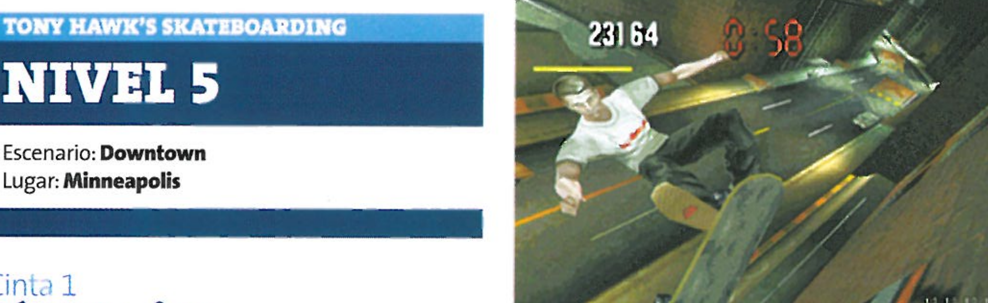
POOL HIP
Tírate a la piscina gris de la derecha y acelera antes de hacer un *ollie* y saltar, transfiriéndote al saliente de hormigón con un pilar de metal.

OVER THE BOX
Salta por encima de la caja inclinada que hay a la izquierda de la barandilla que se encuentra justo en el exterior de la *pipe*.

WALL GAP
Usa la pendiente cercana para dar un salto por encima de la sección más alta de baranda que cae justo enfrente de donde empiezas el nivel.









TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 5

Escenario: **Downtown**
Lugar: **Minneapolis**

Cinta 1

Cárgate cinco carteles *No Skating*

CARTEL 1

Sal de la callejuela inicial y gira un poco a la izquierda hacia el área de la fuente, tumbando el cartel que verás nada más entrar.

CARTEL 2

Gira a la izquierda para adentrarte en el área de la fuente y sal subiendo por la rampa del otro lado, tirando otro cartel al salir.

CARTEL 3

Apenas salir del área de la fuente, ve a la rampa que tienes delante y transfiérete a lo alto del bloque triangular para dar con el siguiente cartel.

CARTEL 4

Déjate caer y sigue por la calle; te encontrarás con otro cartel a la derecha, un poco más adelante. Cárgatelo dándote la vuelta al principio y saltando al nivel de encima haciendo uso de las rampas Kicker

CARTEL 5

Gira a la izquierda en la gran rampa del camión de la esquina para ir al gran edificio de cristal, en cuyo exterior te aguarda el último cartel.

BONIFICACIONES GAP NIVEL 5

CAR PLANT
Haz un *ollie* por encima de cualquiera de los taxis en marcha a los que pasas mientras patinas.

CAR OLLIE
Haz un *ollie* sobre cualquiera de los coches aparcados en la calle junto a los que pases.

KICKER GAP
Franquea cualquiera de las dos rampas Kicker que hay ante ti en la salida y toca suelo sano y salvo.

KICKER 2 STREET
Gírate en la salida y corre hacia delante, usando las rampas Kicker para hacer un *ollie* y caer al nivel de la calle de encima.

CHEESY DECK GAP
Usa la rampa cercana para ganar velocidad y salta la esquina del bloque triangular con el cartel *No Skating* encima.

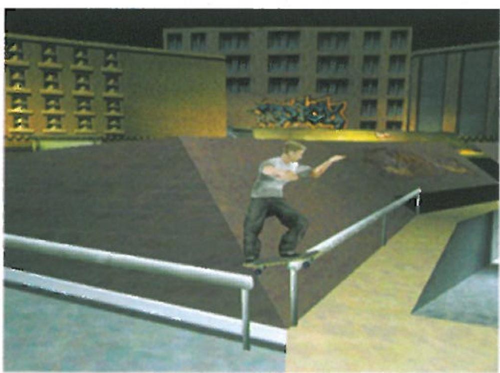
ROOF 2 ROOF
Entra en el área de la rampa del tejado por medio del túnel de encima y cobra velocidad en el lado derecho, antes de salir corriendo de la rampa de la izquierda hacia la piscina que hay en el tejado de enfrente.

BS GAP
Salta limpiamente cualquiera de las paradas de autobús del nivel sin romper el cristal.

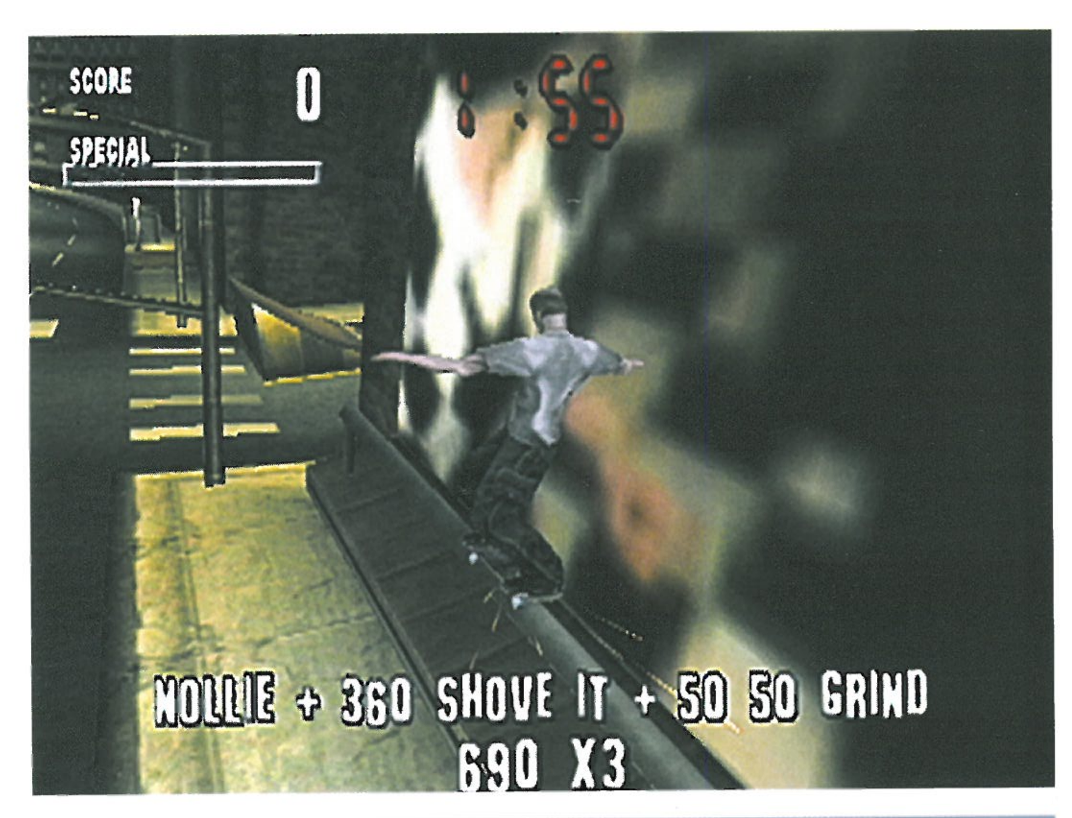
T2T GAP
Sube la rampa que da a la parte trasera del camión que se halla en el rincón del fondo a la izquierda del nivel y salta a través del cristal para entrar en el túnel de más allá.

SECRET TUNNEL ENTRANCE
Usa la rampa a la izquierda de la rampa del camión para tomar velocidad, date la vuelta y ve a la rampa de detrás de ti para salir despedido a través del cristal y meterte en el túnel de encima.









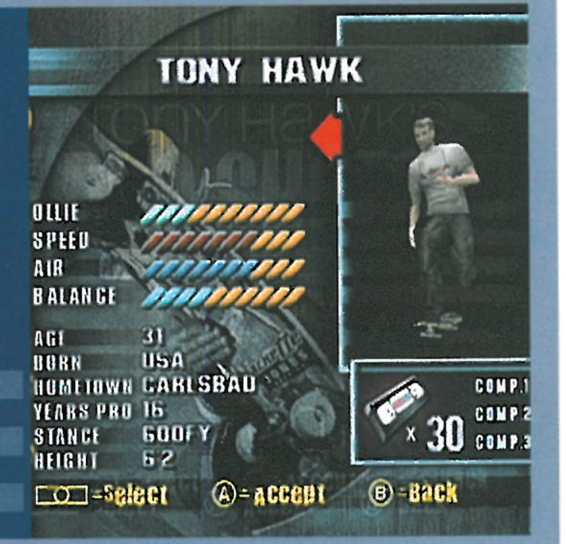


Tony Hawk

Probablemente el *skater* más influyente de todos los tiempos, Tony ha olvidado más piruetas de las que la mayoría de gente aprende en toda una vida.

OLLIE: 3 VELOCIDAD: 7
AIRE: 7 EQUILIBRIO: 4

PIRUETAS ESPECIALES		
360 Flip To Mute	↓, →, ●	1500
450 Board Varial	←, ←, ●	2000
Kickflip McTwist	→, →, ●	4000
The 900	→, ↓, ●	8000



Bucky Lasek

Este tío va, sin duda, medio paso por delante de las reglas del *skateboarding* gracias a su formación en las escabrosas instalaciones
en la que patina.

OLLIE: 5 VELOCIDAD: 7

PIRUETAS ESPECIALES		
Varial Heelflip Judo	↓, ↑, ●	1500
Christ Air	←, →, ●	2000
Kickflip McTwist	→, →, ●	4000



Cinta 2
Reúne la palabra SKATE

S

Ve directamente hacia la rampa Kicker que hay justo ante la salida y apunta ligeramente a la derecha hacia el saliente del lado. Desde aquí, salta del final y *grindea* por el pasamanos de la pared antes de saltar de nuevo y tomar la letra que se encuentra encima.

K

Para conseguir la segunda letra, da un giro a la izquierda y dirígete al área de la fuente. Mantén la velocidad constante y acomete la cuesta en la base de la fuente para efectuar un *ollie* y recoger la K que hay allí colgando.

A

Vete del área de la fuente por donde viniste y sube todo recto por la pendiente de la izquierda. Pasa el edificio de fachada de cristal y realiza un *ollie* sobre la rampa de la pared de la izquierda en busca de la A de la pared.

T

Usa la rampa del camión o bien la de la derecha para entrar en el túnel de encima que lleva a los tejados: la T se halla en su interior.

E

Tírate de vuelta al nivel de la carretera y aléjate del edificio de cristal. Ve a la primera rampa de la derecha para hacer un *ollie* y deslízate por la barandilla elevada a por la letra final.

Cinta 3
Cinta secreta

Gírate en el inicio y usa las rampas Kicker para subir al nivel de la calle de encima. Gira a la izquierda y ve por la rampa de la parte trasera del camión, volando hacia el pasillo de encima; sigue el túnel y sube a los tejados. Gira un poco a la izquierda y patina por la mini-rampa hacia el área de la rampa del tejado. Toma impulso en el lado derecho y corre a la máxima velocidad que puedas hacia el hueco que tienes detrás: saldrás volando hacia el tejado de enfrente y recogerás la cinta suspendida en el aire... ¡si llegas lo bastante lejos, claro está!

Cinta 4/5
Puntuación récord
Puntuación profesional

En vista de que aquí hay muy pocos sitios donde te puedas dedicar a sacarte piruetas de la manga, esto puede ser más difícil que entender un discurso en alemán de Antonio Ozores. El mejor lugar va a ser sin duda alguna la piscina que hay en lo alto del edificio cerca de la cinta oculta, pero para cuando llegues allí ya habrás perdido la mitad de tu tiempo y no habrá servido de nada. En vez de eso, prueba a usar las rampas de la pared que quedan frente a frente al otro lado de las carreteras para llevar a cabo tus mejores y más difíciles cabriolas; ¡ten cuidado, porque no vas sacar nada bueno de que un taxi esparza tus higadillos por el asfalto!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 6

Escenario: **Downhill Jam**
Lugar: **Phoenix**

Cinta 1
Abre cinco válvulas

VÁLVULA 1

Baja desde el principio y márcate un *ollie* en la primera rampa a la derecha. *Grindea* al caer para pasar por la baranda doble y abrir la primera válvula de este nivel.

VÁLVULA 2

Déjate caer enseguida y gira a la izquierda, ignorando la primera rampa señalizada con flecha. Sube por la segunda y pilla la válvula al hacer un *ollie* hacia la baranda de delante.

VÁLVULA 3

No te separes de la pared a mano izquierda y usa la rampa que hay justo en el exterior de la *pipe* para alcanzar un pasamanos encima: deslízate por él para acertar en plena válvula.

VÁLVULA 4

Tírate a la *pipe* y avanza por ella a toda pastilla más allá del primer pilar de roca. Vuelve a la mitad del trazado y haz un *ollie* desde la rampa baja de delante para caer en el elevado pilar de roca y llegar a la cuarta válvula.

VÁLVULA 5

Sigue hasta el fondo del trazado y toma la ruta de la izquierda rampa abajo, justo tras la piscina de agua poco profunda. No te despegues de la pared de la derecha y salta enseguida para atrapar la última válvula antes de llegar al final.

Cinta 2
Reúne la palabra SKATE

S

Ignora los obstáculos de la salida y sube por el lado izquierdo de la primera rampa señalizada; luego haz un *ollie* para recoger la S a un lado.

K

Sigue bajando por el camino, más allá de la gran arcada de roca, y gira luego de inmediato para ver otra rampa. Ve por ella y deslízate por la baranda doble de encima para conseguir la K.

A

Tírate a la *pipe* y ve de acá para allá para ganar velocidad. Tira hacia delante para saltar a lo alto del lado de la derecha, patina hasta la parte superior y usa la mini-rampa de allí para hacerte con la A. ¡Eso sí, ojo con no caer al agua!

T

Para hacerte con esta letra, patina por la pista y vira alrededor del pilar de roca que tiene la cuarta válvula en la punta, volviendo al centro,







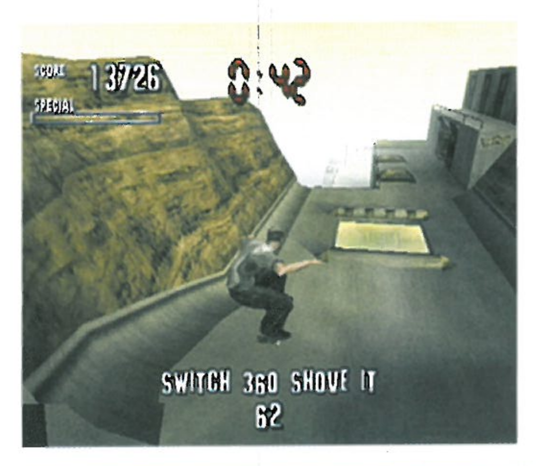




BONIFICACIONES GAP NIVEL 6

25FT/50FT/75FT
Tras darle a la cuarta válvula, baja por la pendiente de roca al túnel. Haz un *ollie* al llegar a la rampa de flecha amarilla del fondo para volar cuanto más lejos llegues, más bonus recibirás.

NERVERSOFT ELEC. CO. GAP
Da un salto y pasa por toda la baranda que hay en la parte superior de la recta final, donde se halla la letra E. Déjate caer al final de todo para hacerte con los preciados puntos.





Geoff Rowley

Rowley, uno de los mejores *skateboarders* británicos, es un tío con auténtica clase que se mueve exclusivamente por barandas y enormes escaleras.

OLLIE: **7**	VELOCIDAD: **5**
AIRE: **3**	EQUILIBRIO: **6**

PIRUETAS ESPECIALES

Double Hardflip	→, ↓, ●	1500
Backflip	↑, ↓, ●	4000
Darkslide	←, →, ●	Varía

GEOFF ROWLEY
OLLIE
SPEED
AIR
BALANCE
AGE 23
BORN UK
HOMETOWN HUNTINGTON B
YEARS PRO 5
STANCE REGULAR
HEIGHT 5 8
=Select Ⓐ=accept Ⓑ=Back



Andrew Reynolds

Reynolds ostenta un estatus de superhéroe por su predisposición a lanzarse desde y sobre escaleras, tejados y todo tipo de huecos gigantescos.

OLLIE: **6**	VELOCIDAD: **5**
AIRE: **3**	EQUILIBRIO: **7**

PIRUETAS ESPECIALES

Triple Kickflip	←, ←, ●	1500
Backflip	↑, ↓, ●	4000
Heelflip to Bluntslide	↓, ↓, ●	Varía

BONIFICACIONES GAP NIVEL 7

BRIDGE GRIND
Utiliza una de las rampas cercanas para poder saltar a la viga de hormigón superior, y deslízate con habilidad por la viga antes de dejarte caer a por un buen puñado de puntos.

BRIDGE GAP
Consigue algo de velocidad y dirígete a la rampa de la flecha que se encuentra cerca de la piscina vertical para volar por encima de la viga de hormigón y caer al otro lado sin tocarla.

al otro lado, para pasar por la rampa pequeña. Saldrás volando por los aires y podrás echarle el guante a la letra T.

E

Es la letra más chunga. Usa las rampas de la pared que hay justo más allá de la piscina de agua poco profunda para adquirir altura y haz un *ollie* a la derecha. *Grindea* enseguida y caerás sobre una baranda muy elevada, pero no te la des, porque la E está hacia la mitad de ésta.

Cinta 3

Cinta secreta

Baja por el camino y usa la rampa de la izquierda, justo en el exterior de la *pipe*, para llegar a la baranda de encima. Deslízate por ella más allá de la tercera válvula hacia el otro lado, luego sigue el saliente y *grindea* de nuevo por la siguiente baranda hacia el lado opuesto de la desembocadura. Mantén una buena velocidad y usa la rampa de la pared para salvar el hueco de encima de la alcantarilla, dirígete después al saliente rocoso de delante y realiza un *ollie* para subirte a él. Patina por la derecha al otro lado de la desembocadura y salta el siguiente hueco en la alcantarilla mediante las rampas de la pared, antes de correr por último por la recta de hormigón y marcarte un *ollie* desde el final a fin de caer en el pilar de roca, recogiendo la cinta en lo alto. Dificilillo, ¿eh?

Cinta 4/5

Puntuación récord
Puntuación profesional

Esto es relativamente fácil, considerando que hay una *pipe* descomunal situada en medio de la ruta. Ejecuta algunos movimientos cañeros en el inicio, usando las rampas y barandas dobles para poner tu indicador especial al máximo antes de entrar en la *pipe*. Usa una amplia gama de piruetas y añade giros sin parar para que incluso el más simplón de los movimientos multiplique su puntuación. Rebasarás la puntuación récord con facilidad y llegarás a la puntuación profesional hacia el fin de los dos minutos... ¡siempre que no tengas afición a besar el suelo!

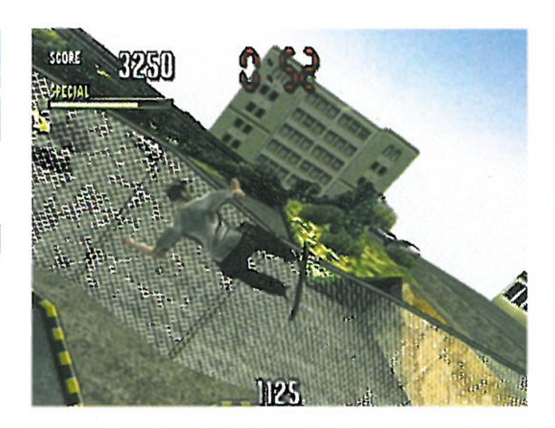


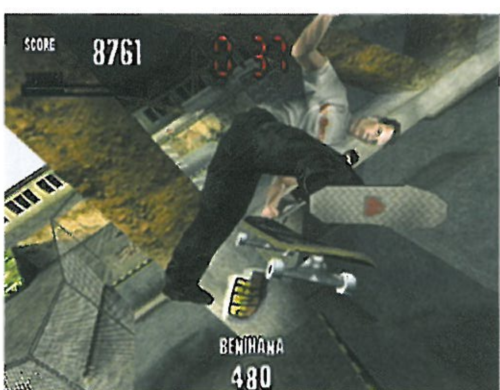
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 7

Escenario: **Burnside Asphalt Annihilation**
Lugar: **Portland**

Puedes permitirte caer una o quizá dos veces, siempre que te recuperes deprisa y consigas al menos 20.000 puntos con hábiles combos de piruetas. Lo mejor que puedes hacer es usar la *pipe* en la que empiezas para pegar un bote y caer *grindeando* sobre la viga de hormigón de encima, saltando para que no te tiren. Si lo haces bien, puedes sacarte más de 10.000 puntos de un solo combo. Céntrate en tus mejores acrobacias y en llevar a cabo la importante pirueta Bridge Gap para acumular puntos más que suficientes y ganar la medalla de oro sin apuros.











TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 8

Escenario: **Streets**
Lugar: **San Francisco**



Cinta 1

Destroza cinco coches patrulla

COCHE PATRULLA 1

Olvídate de tirar hacia delante al empezar; en vez de eso, gira de inmediato a la izquierda para ver el primer coche justo debajo de ti. Baja de un salto y *grindea* por el techo para volarlo.

COCHE PATRULLA 2

Sigue la carretera al fondo de la rampa inicial hacia la izquierda y ve más allá de la fuente para hallar otro coche patrulla parado en el lado izquierdo de la carretera.

COCHE PATRULLA 3

Corre más allá de los diversos edificios y la rampa en espiral hasta la escena del crimen cerca de Chinatown: ¡allí hay un buen puñado de coches patrulla esperándote!

COCHE PATRULLA 4

A la derecha junto al tercer coche patrulla en la escena del asesinato.

COCHE PATRULLA 5

Sigue por la carretera hasta estar casi de vuelta en la rampa inicial. Justo antes de llegar ahí, pasarás una cafetería en cuyo exterior está aparcado el último coche patrulla.

Cinta 2

Reúne la palabra SKATE

Esta vez, la ruta más rápida hacia todas las letras es recogerlas sin seguir el orden.

Chad Muska

Este profesional de estilo propio expresa un entusiasmo por el deporte del *skateboarding* sólo igualado por sus dotes sobre la tabla.

OLLIE: 6 VELOCIDAD: 4
AIRE: 4 EQUILIBRIO: 7

PIRUETAS ESPECIALES

360 Shove It Rewind	→, →, ●	1500
Frontflip	↓, ↑, ●	4000
One Foot 5-0 Thumpin´	→, ↓, ●	Varía



Elissa Steamer

La líder del *skateboarding* femenino saldó con nota su enfrentamiento contra los *skaters* masculinos en la competición del Skatepark de Tampa.

OLLIE: 6 VELOCIDAD: 4
AIRE: 5 EQUILIBRIO: 6

PIRUETAS ESPECIALES

Primo Crind	←, ←, ●	Varía
Judo Madonna	←, ↓, ●	1500
Backflip	↑, ↓, ●	4000

ELISSA STEAMER
OLLIE
SPEED
AIR
BALANCE
AGE UNDISCLOSED
BORN USA
HOMETOWN FORT MYERS
YEARS PRO 1
STANCE REGULAR
HEIGHT 5 4
=Select Ⓐ=accept Ⓑ=Back







K

Sube la cuesta de delante al principio y baja siguiendo la estrecha pasarela con baranda hasta el fondo. Gira enseguida a la derecha y cárgate el cristal para agenciarte la letra que hay detrás.

S

Tírate a la calle de debajo y tuerce a la izquierda, corriendo para dejar la carretera y subir por la rampa de delante que tiene el graffiti encima. Hallarás la S en lo alto de la cuesta.

E

Vuelve a la carretera y sigue por ella hasta llegar al edificio con dos pequeñas fuentes en el exterior. Ve a la rampa de enfrente para cobrar velocidad, echa a correr por ahí, haz un "ollie" y atraviesa el cristal a lo bruto. Usa el gran sun-bowl del interior para efectuar un *ollie* y hacerte con la letra que cuelga por arriba.

T

Avanza un poco más por la calle y usa la pendiente junto a la rampa en espiral para cruzar mediante un *ollie* la ventana y entrar en la sala de encima. Recoge la T antes de deslizarte por la baranda del exterior para volver a la carretera.

A

Corre hacia Chinatown y ve por cualquier de las rampas de allí para hacer un vuelo y agarrar la última letra en el exterior del teatro.

Cinta 3

Cinta secreta

Si bien llegar a la cinta no es difícil,para hacerte con ella necesitas puntería y un excelente control de la velocidad. Ve más allá de la plaza y gírate

BONIFICACIONES GAP NIVEL 8

HUBBA GAP
Sal de la rampa inicial y gira a la izquierda, pasando bajo la arcada de delante y usando la rampa de la pared de la derecha para conseguir algo de velocidad. Ahora gírate y ve a la pequeña rampa Kicker para salvar el puente de hormigón de un salto sin tocarlo.

FOUNTAIN GAP
Patina hasta más allá de la plaza principal de la pagoda a tu derecha y gírate para ponerte de cara a la fuente. Súbete a ella mediante un "ollie" y recórrela toda antes de saltar al saliente elevado de delante a por el *bonus*.

PAGODA GAP
Sigue el saliente de después del *Fountain Gap* y continúa por el exterior de los edificios hasta llegar a la pasarela superior. Ve por ella y salte de un *ollie* al final, cayendo a través de la pagoda de cristal de debajo en busca de algunos puntillos extra para tu marcador.

RAMP 2 RAMP
Ve a Chinatown, pasados los coches patrulla 3 y 4, y ve por las rampas de debajo de la A. Brinca de una rampa a la otra y recoge la bonificación Gap.

STREET GAP
Toca el suelo tras el *Ramp 2 Ramp* y tira ligeramente a la derecha, atravesando la ventana y cayendo en la calle de debajo: ¡por este sencillo movimiento recibirás más puntos de *bonus*!

PORCH GAP
Tras salir del *Ramp 2 Ramp*, dirígete a la izquierda por el callejón repleto de farolas y salta el hueco por encima de los grandes peldaños hacia el hormigón de debajo.

DOWN THE SPIRAL
Una vez que saltes al interior del edificio que contiene la T, pasa por la salida y realiza un *ollie*, *grindeando* enseguida hasta el final de la baranda de la rampa antes de tirarte a la calle.

CAR PLANT
Haz un *ollie* sobre cualquiera de las camionetas o tranvías en marcha a los que pasas mientras te mueves por las calles de San Francisco.



para encarar la fuente grande: súbete con un *ollie* y patina por ella, saltando el hueco hacia el saliente del edificio de delante. Sigue el saliente y salta otro hueco. Luego sube por la larga cuesta hasta lo más alto de la torre donde te aguarda una larga pasarela de madera. Manteniendo la velocidad, corre por toda la pasarela, haz un *ollie* desde el final y apunta al medio de la pagoda de debajo para tomar la cinta al caer.





Cinta 4/5

Puntuación récord
Puntuación profesional

El ingente número de puntos que aquí hacen falta no es moco de pavo, pero no es imposible si lo intentas de verdad. Para empezar, ejecuta un combo de narices sobre la larga baranda que tienes delante al empezar: ¡cualquier cosa en torno a los 13.000 puntos irá bien! Luego ve directo a por el *Hubba Gap* a la izquierda, bajo la arcada. Consigue esa bonificación Gap para luego permanecer en la pequeña *pipe* de detrás durante el resto del tiempo. Usa tus mejores piruetas y mete giros aquí y allá, pero ten cuidado de no caerte de los finales de las rampas o nunca lograrás los 50.000 puntos necesarios para la puntuación profesional.





TONY HAWK'S SKATEBOARDING

NIVEL 9

Escenario: **Roswell Concrete Conspiracy**
Lugar: **New México**



Ésta puede ser una competición difícil la primera vez, por la sencilla razón de que necesitas conseguir más de 30.000 puntos sin cometer ni un error en las tres eliminatorias para tener alguna posibilidad de triunfo. Podrías probar a ejecutar una amplia variedad de *grinds*, *ollies* y piruetas... o bien podrías limitarte a permanecer en la ancha rampa de metal que hay justo a la derecha de la posición inicial e ir a saco con tus mejores acrobacias. Añade a cada cabriola tantos giros como puedas y usa a tope el indicador especial; eso sí, no te arriesgues con ninguna pirueta realmente peligrosa o es probable que acabes con el culo por tierra y en el último lugar. Ve realizando piruetas sin parar hasta que se agote el tiempo y tendrás una posibilidad de ganar la última medalla de oro del juego.



BONIFICACIONES 9

CHANNEL GAP
Al fondo del todo del nivel, sube por la rampa marrón de la derecha y pasa por el saliente a la izquierda, saltando el hueco de encima de las puertas corredizas del hangar en dirección al saliente de enfrente.



Kareem Campbell

Este joven *skater* ha desarrollado un refinado estilo metropolitano basado en su dominio de auténticos escenarios callejeros.

OLLIE: **7** VELOCIDAD: **4**
AIRE: **4** EQUILIBRIO: **6**

PIRUETAS ESPECIALES

Casper Slide	↑, ↓, ●	Varía
Kickflip Underflip	←, →, ●	1500
Frontflip	↓, ↑, ●	4000

PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

DREAM ON-LINE 88

La vuelta al cole
Actualidad en la Red

PERIFERIA 95

Volante Act-Labs Racing System

BUZÓN 92

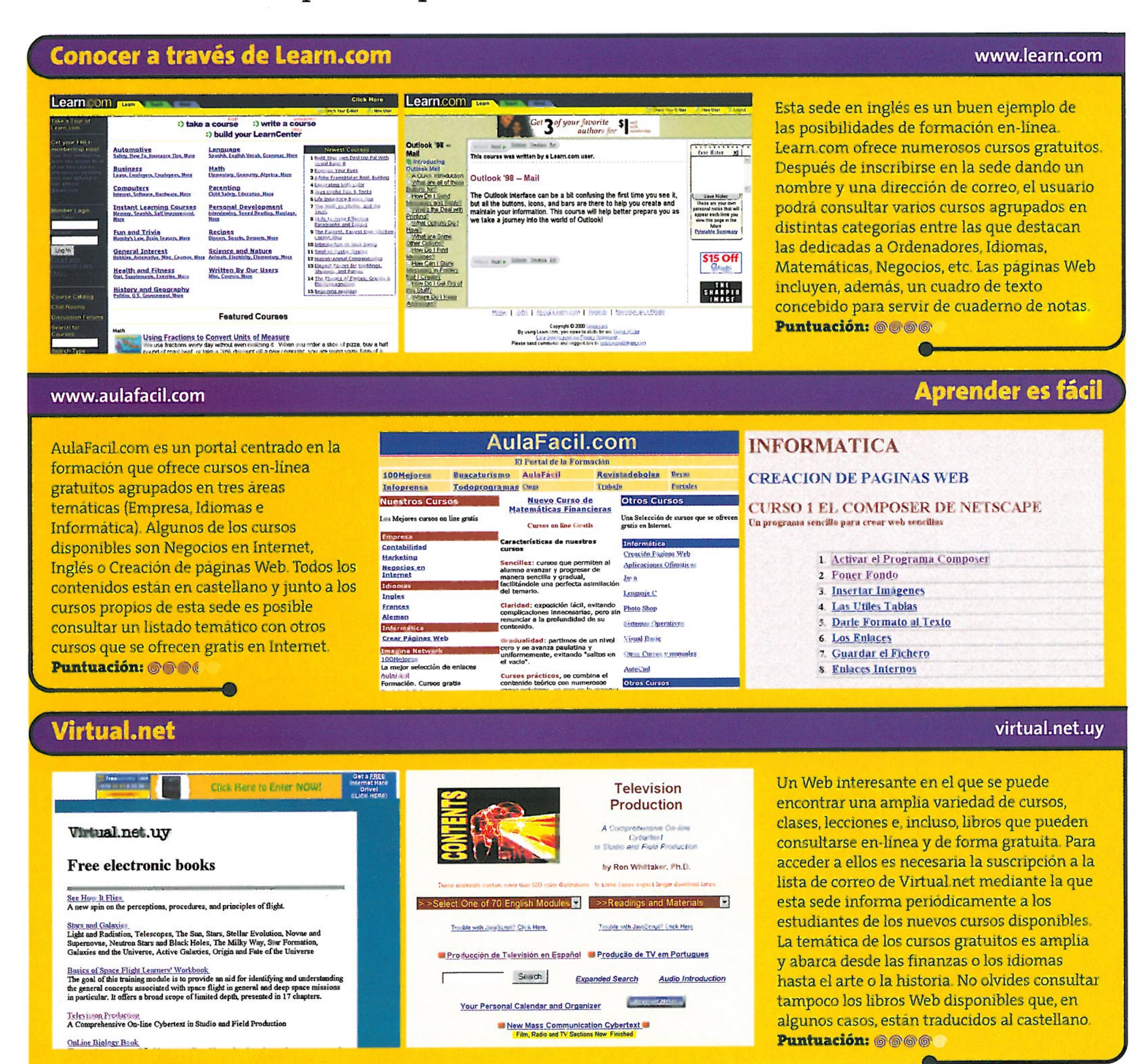
Nuestros lectores, al habla

DIRECTORIO 96

Listado de juegos analizados

La vuelta al cole

Llegó septiembre y miles de estudiantes han vuelto a reencontrarse con los libros y el trabajo escolar. Gracias a tu Dreamcast, y a través de su conexión a Internet, también tú puedes apuntarte al carro de la formación.



Conocer a través de Learn.com

www.learn.com

Esta sede en inglés es un buen ejemplo de las posibilidades de formación en-línea. Learn.com ofrece numerosos cursos gratuitos. Después de inscribirse en la sede dando un nombre y una dirección de correo, el usuario podrá consultar varios cursos agrupados en distintas categorías entre las que destacan las dedicadas a Ordenadores, Idiomas, Matemáticas, Negocios, etc. Las páginas Web incluyen, además, un cuadro de texto concebido para servir de cuaderno de notas.

Puntuación:

Aprender es fácil

www.aulafacil.com

AulaFacil.com es un portal centrado en la formación que ofrece cursos en-línea gratuitos agrupados en tres áreas temáticas (Empresa, Idiomas e Informática). Algunos de los cursos disponibles son Negocios en Internet, Inglés o Creación de páginas Web. Todos los contenidos están en castellano y junto a los cursos propios de esta sede es posible consultar un listado temático con otros cursos que se ofrecen gratis en Internet.

Puntuación:

Virtual.net

virtual.net.uy

Un Web interesante en el que se puede encontrar una amplia variedad de cursos, clases, lecciones e, incluso, libros que pueden consultarse en-línea y de forma gratuita. Para acceder a ellos es necesaria la suscripción a la lista de correo de Virtual.net mediante la que esta sede informa periódicamente a los estudiantes de los nuevos cursos disponibles. La temática de los cursos gratuitos es amplia y abarca desde las finanzas o los idiomas hasta el arte o la historia. No olvides consultar tampoco los libros Web disponibles que, en algunos casos, están traducidos al castellano.

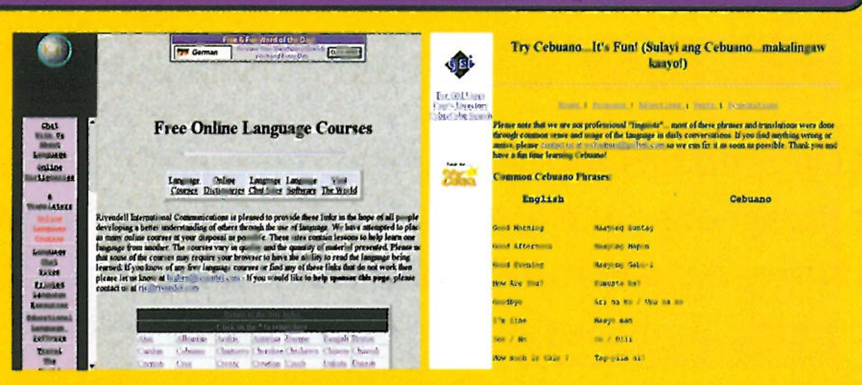
Puntuación:

Lenguas en Rivendel

rivendel.com/~ric/resources/course.html

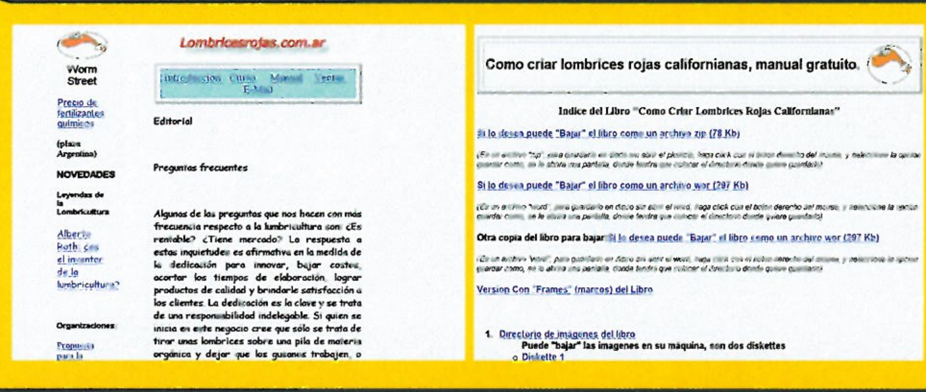
El proveedor de servicios Rivendel International Communications ha incluido en su servidor una sede en la que se han recopilado enlaces a cursos en-línea gratuitos de más de 80 idiomas diferentes, entre los que encontramos algunos tan exóticos como el Cebuano, el Mandinka o el Xhosa. También se ofrecen otros recursos destinados a facilitar el aprendizaje lingüístico como son una serie de diccionarios y traductores, herramientas de búsqueda sobre esta temática, juegos de palabras, tests para evaluar nuestro dominio de un idioma y mucho más.

Puntuación:



Me pica el gusanillo...

lombricesrojas.com.ar/



En Internet encontrarás en forma de cursos todo tipo de temáticas y disciplinas imaginables. Buena prueba de ello es esta curiosa dirección Web en la que el osado visitante es introducido en la apasionante ciencia de la Lumbricultura. Además, es posible consultar en-línea el libro *Como Criar Lombrices Rojas Californianas*, en el que se encuentran capítulos tan *sugerentes* como el dedicado a los tipos de estiércol de corral o el titulado *Consumo de la carne de lombriz*.

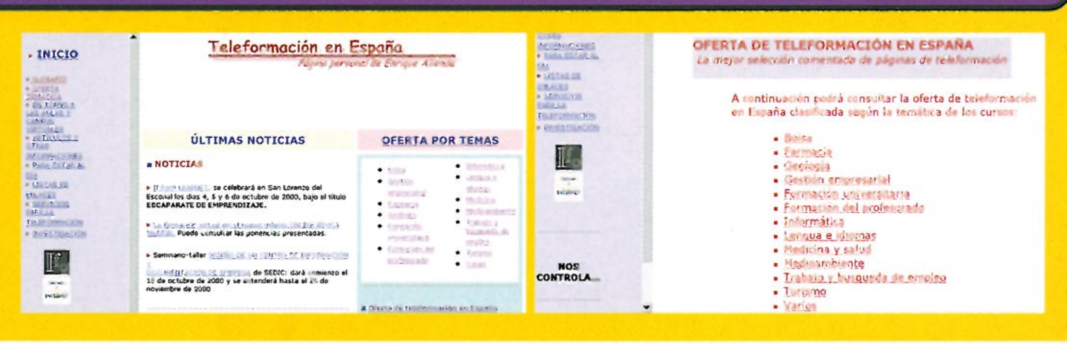
Puntuación:

Acerca de la Teleformación

www.teleformacion.edu/

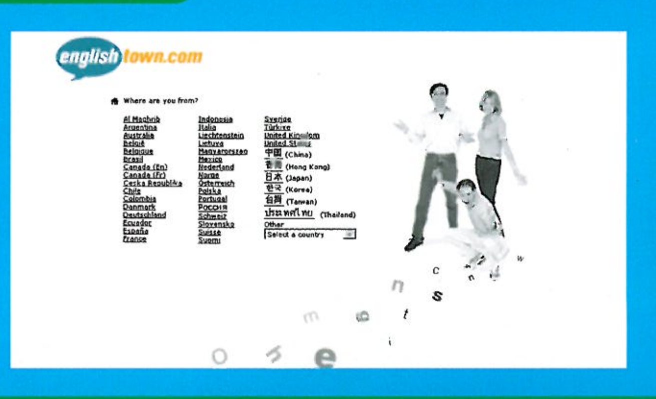
Esta sede Web personal tiene como objetivo informar sobre la teleformación en España. En este sentido, su autor proporciona un listado de enlaces a instituciones que imparten cursos en Internet y los clasifica según su temática. Junto a esto es posible encontrar también noticias así como artículos e informaciones varias sobre la formación a distancia.

Puntuación:



¿QUÉ PODEMOS ENCONTRAR EN EL WEB?

Hay muchos tipos de cursos y manuales circulando por Internet. Aparte de su temática, también es posible distinguir entre cursos (y manuales) gratuitos o de pago y cursos que el usuario puede seguir a través del navegador Web, recibir vía correo electrónico o descargar como archivos en un ordenador personal. Desgraciadamente, las características de la consola de Sega únicamente permiten la consulta de manuales o el seguimiento de cursos a través del navegador y mientras se permanece conectado a Internet. Con todo ello, los dreamcasteros tienen a su disposición muchas fuentes en las que podrán aprender absolutamente de todo. Por cierto, algunas sedes pagan por los cursos que confeccionan los propios navegantes (es el caso, por ejemplo, de Learn.com), así que si eres un alumno aplicado quizá después puedas ganarte un dinerillo.



Diario de un internauta

El verano nos ha dado fuerzas para participar en algunas actividades un poco arriesgadas. Si te atreves, puedes acompañarnos y conocer todos los secretos del *skate* y de la Formula 1. Para los más sedentarios, recomendamos la lectura de cómics, la música, el cine o una cita con Ulala.

Mira mamá, sin manos

Aunque aquí Tony Hawk es casi tan desconocido como el paradero de Curro, en Estados Unidos es toda una celebridad e, incluso, ha protagonizado un videojuego cuya guía te ofrecemos en este mismo número. La página del señor *Halcón* no es que sea nada del otro mundo (tan sólo puedes admirar unas cuantas fotos suyas haciendo diversas piruetas). Lo importante es que te ofrece algunos enlaces con páginas interesantes dentro del mundo del *skate*. Podrás saber cuál es el equipo necesario para imitar a Tony (tablas, ropa, calzado...), conocer otros deportes extremos e incluso visitar la sede del club de fans del *skater* más famoso de todos los tiempos.
www.tonyhawk.com





El planeta de la Formula 1

Ahora que Ubi Soft ha hecho otra incursión en el mundo de la Formula 1 con F1 Racing Championship, no estaría mal que te dieras una vuelta por una de las páginas en castellano que te ofrecen una información más completa sobre este deporte. En Planet F1 encontrarás las últimas noticias sobre está temporada, las clasificaciones y el calendario pero, además, si quieres documentarte a fondo, aquí también vas a encontrar todo lo que necesitas. El archivo de esta página te ofrece toda la información del circo de la Formula 1 desde 1950 hasta la actualidad, con información de todos los circuitos, escuderías y pilotos. Y si deseas dar tu opinión, tienes a tu disposición un foro donde se dan cita muchos adictos al motor.
espanol.planetf1.com

Los héroes de Marvel en castellano

La llegada a nuestro país del magnífico Marvel vs. Capcom 2 es una buena excusa para saber algo más sobre la historia de todos los personajes del universo de los cómics Marvel. Si hace poco te proponíamos la sede de la compañía americana, esta vez vas a poder descubrir por ti mismo los cómics publicados en castellano visitando la página de Planeta de Agostini. La editorial pone a tu disposición su amplio catálogo, en el que encontrarás los últimos episodios de todas las sagas junto a obras clásicas de personajes como Spiderman, Los 4 Fantásticos o Los Vengadores. Incluso, ahora que está a punto de estrenarse la película, aquí también encontrarás las primeras aventuras de La Patrulla X.
www.planetadeagostini.es/comic/comic.htm





Bailando con Ulala también en Internet

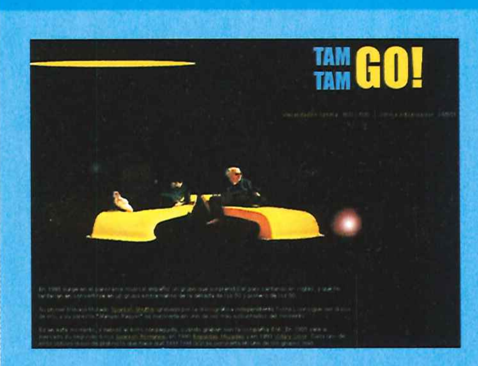
Para saciar vuestra sed de noticias sobre Ulala, os proponemos una visita a la página oficial de Space Channel 5. Aquí encontraréis todo lo que necesita saber un buen fan de la reportera espacial, empezando por un breve repaso a su biografía. Por supuesto, también hallaréis una explicación de la mecánica del juego, algunas capturas de Ulala en plena acción y podréis conocer al resto de los personajes de este título de Sega. Pero como uno de los elementos más destacables de Space Channel 5 es la música, mientras visitas esta sede vas a poder pegarte unos bailoteos con los ritmos que más se bailan en esta parte del Universo.
score.sega.com/games/sc5/

La película más X



La adaptación cinematográfica de uno de los grupos de superhéroes más carismáticos de Marvel está a punto de estrenarse en España. Sin embargo, si no quieres esperar hasta el 6 de octubre, puedes darte una vuelta por la sede oficial de la película sobre la Patrulla X. La abundante información de esta sede no está nada mal, así que podrás juzgar por ti mismo si la adaptación del cómic a la gran pantalla ha respetado el espíritu que ha hecho famosos a los mutantes del profesor Charles Xavier. Las opiniones, por ahora, son bastante variadas, pero te recomendamos sobre todo que prestes atención a las imágenes de Dientes de Sable y Magneto. Por lo que parece, estos dos personajes son los que peor parados han resultado. Si tienes envidia de los chicos del profesor, también puedes formar parte de su escuela (siempre que superes el examen de acceso, claro). Además, si accedes a la opción X-Men International, hallarás toda la información del estreno en nuestro país.

www.x-men-the-movie.com

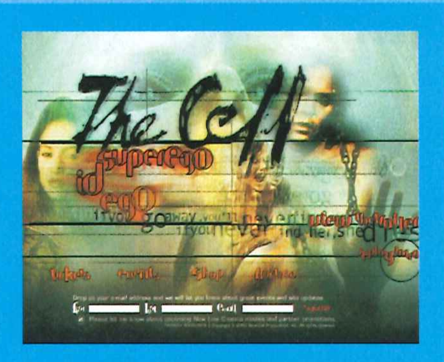


Atrápalos en la red

Mucho ha llovido desde aquel lejano 1988, cuando los hermanos Nacho y Javier Campiño fundaron un grupo llamado Tam Tam Go! que cantaba en inglés cuando todavía no estaba de moda. Después de tomarse un merecido descanso en 1994, el grupo volvió hace pocos meses con un disco bajo el brazo (*Nubes y claros*) que es la base de la gira que están realizando por España. Además de su último éxito *Atrapados en la red*, si todavía no han tocado en tu ciudad vas a poder escuchar algunas de las grandes canciones que han compuesto en su dilatada trayectoria. Puedes consultar las fechas de los últimos conciertos de su gira y toda la información sobre su carrera en la página oficial de Tam Tam Go!

personal3.iddeo.es/tamtamgo/

Jenifer Lopez se encierra en una celda



No creemos que Jenifer Lopez necesite mucha presentación, así que vamos a pasar directamente a hablar de su nueva película, *The Cell*, cuyo estreno en España está previsto para el 29 de septiembre. Siguiendo la moda de sádicos asesinos en serie que inauguró *Seven*, la señorita Lopez persigue en el film a un psicópata que encierra a chicas en una celda hasta que se asfixian. Finalmente el asesino es capturado, pero entra en estado de coma mientras su última víctima se está quedando sin aire. Para descubrir su paradero, la protagonista se ve obligada a entrar en la atormentada mente del malo. Prepárate, porque la página reproduce el ambiente asfixiante de la película para que puedas sentir lo mismo que la buena (y nunca mejor dicho) de Jenifer.

www.cellmovie.com



Lo ha vuelto a hacer

A pesar de su juventud (tan sólo tiene 18 años), Britney Spears arrasó en todo el mundo con su primer disco y va camino de conseguir lo mismo con el segundo, *Oops!...I Did it again*. En España tan sólo va a ofrecer un concierto -en Barcelona el día 22 de octubre- pero si no puedes desplazarte hasta allí puedes saberlo todo sobre ella en su página oficial. Allí encontrarás sus últimas noticias, una galería de fotos, una biografía de su (por ahora) corta carrera y también podrás participar en un chat. Además, un apartado de la página Web te permite hacer de periodista por un día para formularle una pregunta a Britney.

www.britneyspears.com

Soy Shaft, ¿qué pasa?



Los más jóvenes del lugar seguro que no lo recuerdan (¿por qué será que nuestro Director Capoerista se acuerda perfectamente?), pero durante la década de los 70 nació un movimiento denominado *blaxploitation* que supuso todo un boom de series y películas dirigidas al público negro. Uno de los estandartes de este subgénero fue un detective algo chulesco llamado Shaft que Hollywood ha repescado ahora para protagonizar una película. El film, protagonizado por Samuel L. Jackson, se estrenará el 6 de octubre en España, así que para ir calentando motores puedes echarle un vistazo a su página oficial, donde tienes la oportunidad de echar una partidilla en un pinball muy especial.

www.shaft-themovie.com

Problemas en el idioma de Shenmue

José Alberto García (Jerez de la Frontera, Cádiz)

Hey! ¿Qué tal chicos? Soy un nota de Jerez de la Frontera que tiene la mejor consola (Dreamcast) y el mejor juego (Soul Calibur) de la historia de las consolas.

Esperamos que también tengas la mejor revista (Dream Planet).

Además tengo algunas preguntillas para vos:

Creo que el adaptador VGA sirve para poder utilizar el monitor de mi PC y ver los juegos de Dreamcast en él. ¿Es eso cierto? ¿Podré ver los juegos a 60 hz y a mayor resolución? ¿Precio?

Efectivamente, con este adaptador podrás ver los juegos en tu ordenador y, dependiendo de tu monitor, dispondrás de una mayor o menor resolución. Para ver los juegos a 60 hz te basta con cualquier televisión que esté preparada para ello, es decir la mayoría actualmente. El precio suele rondar las 4.000 pesetas.

Si Sonic Team va a hacer juegos para Dolphin o X-Box. ¿Por qué no un Mario o un Zelda para Sega?

Eso de que el Sonic Team vaya a desarrollar juegos para otras consolas nos gustará verlo con nuestros propios ojos. Es cierto que el mismísimo Sonic cuenta con una versión de sus aventuras para Neo Geo Pocket, pero de ahí a que uno de los equipos estrella de programación de Sega desarrolle algo para la mismísima competencia de la Dreamcast hay un abismo. Por esa misma razón ni el fontanero bigotudo ni el héroe rubito se van a pasear por nuestras consolas.

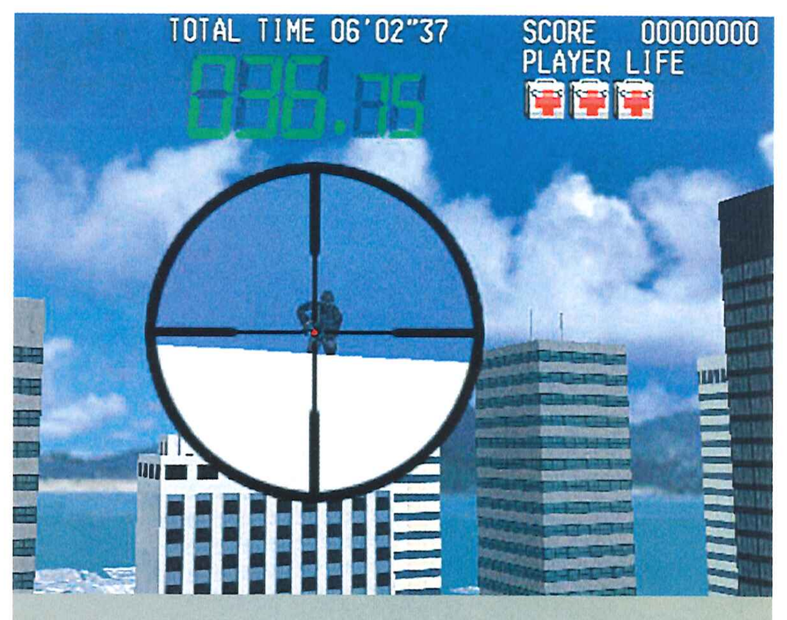
Según dicen por ahí, Shenmue no será traducido, ¿pero saldrá subtitulado a nuestro querido, hilarante y jaaachondo idioma o al maldito inglés?

Nosotros siempre hemos confiado en que el juego, como mínimo, llegara a España subtitulado al castellano. Por desgracia, los últimos rumores apuntan a que Sega creará una sola edición del juego para toda Europa que estará, por desgracia, en inglés. Habrá que esperar a la confirmación oficial, pero si tenías pensado ir a Inglaterra para perfeccionar el idioma de Chaspeare (a nosotros nos haría falta), a lo mejor tienes suficiente con seguir las aventuras de Ryou y te ahorras unas pelillas. Hay que mirarlo por el lado positivo.

¿Por qué razón el Xerez CD no ha ascendido a 2ª? ¿Por qué el Betis ha descendido a 2ª? ¿Por qué a Raúl se le ocurre fallar un penalti a 1 minuto para el final en los cuartos de final de la Eurocopa? ¿Por qué ni Konami ni EA Sports sacan juegos de fútbol for my Dreamcast? ¡¡¡¿¿¿ Por qué???!!!

¿Por qué humor se escribe con H? ¿A qué huelen las nubes? Son preguntas, José Alberto, que ni siquiera nosotros podemos contestar.





Deportes extremos

Manel Fernández (Andorra)

¡Hola chicos! Os felicito por la revista, tengo la Dreamcast desde hace 2 meses y me compré el V-Rally 2 ¿me podéis aconsejar algún juego que valga la pena?

¿Insinúas que V-Rally 2 no vale la pena?, suponemos que quieres decir otro juego que valga la pena, porque tampoco está tan mal. De los que han aparecido últimamente te recomendamos Resident Evil Code: Veronica, Virtua Tennis, Space Channel 5 y Dead or Alive 2. Si los que te gustan son los juegos de coches toma nota: dentro de poco podrás escoger entre Vanishing Point, F355 Challenge y Sega GT.

He oído hablar del Sega Extreme Sports. Me gustaría que dierais una explicación del juego, parece ser un gran juego. ¿Cuándo saldrá y cuánto valdrá?

Aunque todo depende de tus gustos, por lo menos es un título bastante divertido. Se trata, como su propio nombre indica, de participar en pruebas de diversos deportes extremos. Entre ellos encontrarás el snowboard, el ala delta o las carreras de mountain bike, siempre con la posibilidad de estamparte contra árboles, vallas u otros elementos del paisaje sin acabar en el hospital. Su lanzamiento está previsto para octubre y el precio más probable son 8.990 pesetas.

Los juegos de motos brillan por su ausencia, ¿cuándo saldrá un juego de motocross o algo por el estilo?

Es verdad que los juegos de motos para Dreamcast se están haciendo de rogar. De momento sólo contamos con Suzuki Alstare Extreme Racing, pero dentro de muy poco vas a encontrar en las tiendas Jeremy McGrath Supercross 2000.

¿Me aconsejáis el Virtua Tennis?

¿Que si te lo aconsejamos? Sólo tienes que leer el análisis del juego que encontrarás en este número para darte cuenta de que estamos enamorados de Virtua Tennis. Si nos haces caso y te lo compras acepta un consejo: despídete por un tiempo de la familia y de los amigos que no se encierren a jugar contigo.

He oído rumores que sacarán para la Dreamcast el Silent Scope: ¿es verdad? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuánto valdrá?

La conversión de la recreativa Silent Scope para Dreamcast estará lista hacia finales de año y el precio seguramente rondará las 9.000 pesetas. Además de que no está nada mal meterse en la piel de un francotirador, lo mejor de esta noticia es que Konami se está animando poco a poco a obsequiarnos con más juegos.

Adiós dreamcasteros

Alguien que ha visto la luz

Mario Tebas (Madrid)

Hola, me llamo Mario, el otro día me compré esta revista y la verdad, no sé porqué no me la compré antes, os tengo que decir que está muy bien.

No te preocupes si no la compraste antes, lo que importa es que la compres a partir de ahora.

Tengo un par de preguntas:

¿Qué es eso de NTSC y PAL? (no encuentro nada que pegue)

Son dos sistemas diferentes de difusión de la señal de televisión. Las consolas deben estar preparadas para verse en cada uno de estos sistemas y por eso algunas son PAL (las europeas) y otras son NTSC (las que corresponden a Japón y Estados Unidos). Por lo demás, los dos sistemas pegan menos que Galindo y Roberto Dueñas bailando un pasodoble.

¿Hay algún truco para detener el tiempo en el Crazy Box del Crazy Taxi?

La verdad es que hay muchos trucos (puedes desde conducir una bici hasta ocultar las flechas indicadoras), pero no sabemos de ninguno que te permita detener el tiempo y, antes de que nos lo preguntes, tampoco conocemos ningún truco para llevar de pasajera a Pamela Anderson en bikini.

¿Qué diferencia hay entre jugar a 50hz o 60hz?

La principal diferencia existente es la posibilidad, si escoges la opción 60 Hz, de ver los juegos a pantalla completa, en vez de tener bordes negros arriba y abajo. Además, los 60 Hz te ofrecen una mayor velocidad de refresco de pantalla. Por lo demás, las chicas de Dead or Alive 2 están igual de buenorras en cualquier televisión.

He oído que los juegos de la Play 1 se pueden jugar en la Play 2, ¿es cierto? Entonces, ¿han sacado algo para que los juegos de la Saturn se puedan jugar en la Dream?

Sí que es cierto, pero la compatibilidad entre los juegos de la Saturn y la Dreamcast es algo más complicada. El hecho de que los juegos de la PlayStation funcionen en la Play 2 responde a una política concreta de Sony, ya que la compañía pretende arrastrar al mayor número de usuarios de una consola a otra. En el caso de Sega, en cambio, el fracaso en las ventas de la Saturn y el tiempo que ha pasado entre el fin del ciclo de la consola de 32 bits y la aparición de la DC llevaron a la compañía japonesa a partir de cero y no intentar desarrollar ninguna compatibilidad. Sin embargo, los nipones más nostálgicos sí pueden bajarse de Internet juegos de Megadrive y Turbografx.

Con zombies y a lo loco

Roberto Sánchez (Lamalaha, Granada)

¡Hola colegas! Soy un super forofo de la saga Resident Evil. Me he pasado todas las entregas y hace muy poco Code: Veronica. Me ha gustado mucho vuestra revista, la cual la compré de una casualidad. Nunca la había comprado antes y la compré casi exclusivamente por el super póster de Code: Veronica, el cual me ha gustado mucho. La revista me ha parecido de gran calidad.

No creas que publicamos tu carta porque nos has hecho la pelota descaradamente... para que vamos a engañarnos, la revista es de gran calidad (como puedes comprobar, nuestras abuelas están de vacaciones mientras escribimos esto).

Quisiera saber si van a sacar algún Resident Evil más para Dreamcast y qué es eso de Resident Evil Project X.

A corto plazo no hay ningún Resident Evil previsto para Dreamcast, como mucho es posible que aparezca una versión del Resident Evil 3. Por lo que se refiere a Project X, tan sólo se trata de un rumor que empezó a circular hace algunos meses sobre un nuevo Resident Evil que tendría lugar en Sudamérica y que ocuparía 6 GD ROM. Desde entonces no hemos tenido más noticias sobre el tema, así que la cosa debe ir para largo.

También me gustaría que me dijerais algo sobre el rodaje de la película Resident Evil.

Últimamente se han sabido pocas cosas sobre la película basada en la saga Resident Evil. Parece que el director será el mítico George Romero, aunque ya no será el encargado del guión al considerar Capcom que el que había empezado a escribir no era adecuado. Los actores serán, en principio, Dolph Lundgren (Chris Redfield), Bill Pullman (Albert Wesker), Bruce Willis (Barry Burton) y Timothy Bottoms (Brad Vickers), entre otros.

Quiero comprarme otro juego. Estaba pensando en Zombie Revenge o Speed Devil. ¿Cuál me recomendáis?

Los dos juegos que nombras no están mal. Como hemos comprobado que te van los zombies quizás Zombie Revenge es el más recomendable, aunque no tiene nada que ver con Resident Evil. Speed Devil es un juego bastante divertido, aunque con la avalancha de títulos de conducción que se avecina (F355 Challenge, Vanishing Point, Sega GT, Metropolis Street Racer...) lo vas a tener bastante difícil para escoger uno.

Compatibilidad de caracteres

Isidro Marí (Gandia, Valencia)

Hola me llamo Isidro y tengo unas cuantas preguntas:

He oído rumores de que van a sacar un ISS y el Ridge Racer V y el Evolva para la Dreamcast, ¿es cierto?

En el caso del ISS y de Evolva nosotros también habíamos escuchado algún que otro rumor, pero de momento se han quedado en eso y no te podemos confirmar oficialmente la aparición de ninguno de los dos juegos. Sólo Aramis Fuster podría decirnos con certeza si va a haber una versión para Dreamcast. Por lo que se refiere a Ridge Racer... esto... ¿no te gusta más F355 Challenge? Pues mucho mejor porque este título sí que va aparecer dentro de muy poco para Dreamcast.

Sierra y EA, ¿van a programar para la Dreamcast? Si es así, ¿qué juegos van a sacar?

Aquí tenemos un clásico ejemplo del dicho "una de cal y otra de arena". Mientras Sierra está ultimando una versión de Half-Life para DC, EA sigue sin mostrar ningún interés por nuestra querida consola.

¿Cuánto costará el Bleemcast y cuándo saldrá a la venta?

Llegará a Europa aproximadamente a finales de año, pero de momento no tenemos ninguna información sobre su precio.

¿Funcionará algún Final Fantasy, Driver, Spyro, Point Blank, Metal Gear, Time Crisis o ISS Pro Evolution para el emulador?

Ninguno de los juegos que nombras funcionan por ahora con el Bleemcast. Los más destacados de los 400 títulos disponibles son Gran Turismo, Ridge Racer Type 4, DarkStalkers 3 o Crash Bandicoot 3.

Y por último ¿me podríais decir cuántas Dreamcast se han vendido aproximadamente en Europa? ¿Y en el mundo?

Actualmente, un millón y medio de europeos se han comprado la Dreamcast. El total mundial ronda los 6 millones de consolas y, por si te interesa saberlo, el país donde más éxito está teniendo es Estados Unidos: allí se han alcanzado los dos millones y medio de unidades.





CARTAS DE LOS LECTORES

Sobre ruedas

José Pérez (El Ejido, Almería)

Hola, hola, holita.
En primer lugar quería daros las gracias por esos *peaso* de posters que estáis regalando últimamente, y porque cada mes os superáis.
También quería dar las gracias a Sega por regalarme (al igual que a otros tantos miles de usuarios) ChuChu Rocket! y a Capcom por sacar juegazos tan buenos como Code: Veronica, que me lo he pasado y es la leche.
No hay duda de que Sega está haciendo las cosas bien, de que ha modificado su política respecto a Saturn, y de que esta consola tiene futuro.
Totalmente de acuerdo. Y ya que te has puesto en plan agradecido, muchas gracias por tu dibujo: nos ha encantado.
.¿Por qué, por qué, por qué tantos retrasos en ese juegazo llamado MSR? ¿Creéis que realmente lo sacarán algún día? Porqué sería una pena que cancelasen un juego de tanta calidad, y cosas más raras se han visto.
No seas pesimista hombre. Nos extrañaría mucho que Metropolis Street Racer se cancelara porque es uno de los proyectos más ambiciosos para Dreamcast de todos los que se están realizando en Europa. En teoría los retrasos deben servir para pulir todos los aspectos del juego, así que será una maravilla.
¿Hay algo nuevo sobre Colin McRae 2? ¿Será una versión de PSX o una versión totalmente nueva?
Hay una noticia nueva, pero no creemos que te haga mucha gracia: la versión del juego para Dreamcast ha sido cancelada.
¿Para cuándo F355? ¿Incluirá algunos circuitos o coches más que la recreativa? De no ser así se quedará muy corto. He visto por Internet que la recreativa utiliza un ángulo de visión superior a 24 mm, con lo que el coche no se ve tan redondeado y que esto no se puede hacer en una consola doméstica ¿Es esto cierto ? ¿Por qué no se puede hacer esto en una doméstica?
Según nos ha confirmado Acclaim, el juego estará en la calle el 25 de octubre. En principio, el único modelo disponible será el F355 (por algo el juego se llama así), aunque es bastante posible que se incluyan circuitos secretos igual que en la versión japonesa. Las novedades vendrán en el apartado de los modos de juego, con algunas opciones exclusivas para DC.
Parece que la manera de adaptar la visión de la recreativa ha traído algún que otro problema a los programadores. Adaptar el campo de visión que te proporcionaban los tres monitores de la máquina era tremendamente complicado, así que se han esforzado por ofrecer un campo más amplio de lo habitual, pero que no llega a ser lo que pudimos ver en los salones recreativos.
¿Sabéis algo sobre un acuerdo de Sega con Motorola para hacer teléfonos móviles con videojuegos o algo parecido? ¿Serían gráficos tipo Game Boy Color, mejores o peores?
La alianza entre las dos empresas parece que es toda una realidad y podría dar sus primeros frutos dentro de no demasiado tiempo. En teoría, Sega desarrollará juegos para los móviles de Motorola, pero no sabemos todavía si se tratará de adaptaciones de grandes éxitos de Sega o de nuevos títulos y tampoco podemos explicarte cómo serán los gráficos, aunque lo más probable es que no lleguen al nivel de los de la Game Boy Color.
¡Viva Dreamcast y la madre que la parió (Sega)!
¡Viva!

El maravilloso mundo de Internet

David Zamora (Miranda de Ebro, Burgos)

Hola jugones, quiero felicitaros por la revista, tengo 14 años y unas preguntas. ¿Para cuándo la VM con capacidad MP3 en Europa?
A pesar de que pudimos ver un prototipo de la nueva Visual Memory en la última edición del E3, todavía no hay ninguna fecha definitiva para el lanzamiento europeo.
¿Cómo puede ser que según Joel Garrós le cuesta más de 60 ptas/min en Internet y a mí, dicho por el Servicio de Atención al Cliente, me cuesta 4 ptas/min y 1'4 ptas/min a partir de las 6?
La verdad es que en la carta de Joel había una cierta confusión. Las tarifas estratosféricas a las que él se refería son las que corresponden a las llamadas telefónicas al Servicio de Asistencia Técnica de Internet, pero no tienen nada que ver con la conexión a Internet a través de la Dreamcast. Las tarifas correctas son las que tú nos apuntas. De todas formas, os pedimos disculpas por si no quedó claro cuando respondimos a su carta, pero es que el verano estaba ya cerca y nuestras pobres neuronas necesitaban un descanso.
¿Se sabe algo sobre un módem de 56 kps en Europa para la Dreamcast? ¡Menudo morro tienen los japoneses!
Lo lógico y normal sería que, cuando aparezcan los grandes juegos destinados a jugar en red, Sega ponga en la calle dispositivos que permitan aumentar la velocidad de la conexión a Internet. Por eso Sega ha iniciado ya (de momento en Japón) la producción de un aparato que permitirá a la Dreamcast utilizar la banda ancha de la televisión por cable. En España esto resultará bastante complicado porque el cable no está tan extendido, pero la verdad es que se trata del soporte ideal para echar partidillas en línea sin ralentizaciones.
Gracias por escucharme y ... ¡viva, ya existen juegos pirateados para DC!
Sega no debe estar muy de acuerdo contigo.

¿Sonic en la Play 2?

Miguel Cerezal (Madrid)

Hola, me llamo Miguel, soy de Madrid y tengo 14 años.
Tengo la Dreamcast desde que salió y también compro esta revista desde entonces. Querría que me contestarais a unas preguntas que necesito saber.
Si de verdad compras la revista desde el principio, nos puedes preguntar hasta nuestro DNI.
Me han dicho que Sega y Sony pueden llegar a un acuerdo para que juegos exclusivos de las dos compañías se puedan utilizar en ambas consolas, ¿es eso cierto?
Es cierto que se especuló con la posibilidad de que algunos juegos de la Dreamcast contaran con una versión para PlayStation 2, pero la propia Sega se encargó de desmentirlo rápidamente. No es plan de facilitar las cosas a la competencia.
¿Se sabe algo sobre si va a aparecer una Visual Memory con más capacidad?
Ya existen VM con más capacidad (concretamente 4 MB y 16 MB) aunque no ha sido fabricada por Sega. De todas formas, la compañía japonesa pondrá a la venta dentro de poco una nueva Visual Memory.
He leído en esta revista que Metropolis Street Racer va a ser tan bueno como Gran Turismo, ¿es eso verdad o están exagerando un poco?
Hasta que no tengamos en nuestras manos la versión definitiva del juego no podremos afirmarlo rotundamente, pero, por lo menos a nivel gráfico, MSR va a ser tan bueno como Gran Turismo. Nosotros no exageramos ni siquiera cuando decimos que Rubencebú es capaz de ganar todos los torneos de Virtua Tennis con una sola mano.
Tengo el Resident Evil Code: Veronica y me he estancado un poco, ¿para cuándo sacaréis su guía?
Déjanos pensar... ¡ah!, sí, para este número.

Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

Act-Labs RS Racing System

Aunque somos conscientes de que para jugar a un título de conducción es suficiente con un simple mando, las sensaciones que tienes al utilizar el volante son totalmente diferentes. Compruébalo por ti mismo con este Act-Labs RS.



Fabricante: **Act-Labs**
Distribuidor: **Herederos de Nostromo**
Precio: **19.990 ptas**
Puntuación: **83 %**

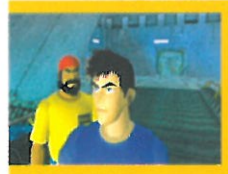
Con unos cuantos meses de vida en España no es que este producto sea el último grito en periféricos. Los usuarios de otros soportes ya han podido utilizar este volante con sus juegos de conducción favoritos mientras que los dreamcasteros les observábamos con disimulada envidia. Pero finalmente a los poseedores de una Dreamcast les ha llegado la oportunidad de poder disfrutar del RS Racing System gracias al adaptador RS Engine que Act-Labs ha desarrollado. Si ya habías adquirido el volante para utilizarlo en otro soporte (*¿cómorl?*, ¿que tienes otra consola aparte de esa pedazo de Dreamcast? Venga, danos tu datos) ahora podrás reciclarlo. Act-Labs ya distribuye en España el cartucho para que puedas adaptar tu volante a la consola de Sega. Su precio es 5.990 ptas. y se suma a los adaptadores ya existentes en el mercado para PC, PlayStation, Nintendo 64 y Saturn.

Este volante no es un prodigio de diseño estilizado y "glamouroso", con formas atractivas y acabado reluciente y brillante pero, como compensación, destaca por su fiabilidad, su comprobada robustez y su acusada estética *chulopiscinas*. Cuenta con un magnífico sistema de sujeción mediante unas chapas ajustables a cualquier grosor de superficie y unos maravillosos pedales que transmiten una excelente sensación de realismo (el medio gas está logradísimo) y de seguridad (la plataforma no resbala ni aunque uno se líe a coces con ella). Gracias a estos detalles se le supone una durabilidad considerable aunque te exaltes tanto conduciendo que insultes a todo objeto móvil que aparezca en pantalla. Las prestaciones de este RS Racing System permiten adaptarlo a cualquier juego y usuario gracias a sus 270° de giro, a su revestimiento de cuero simulado (ideal para manos con tendencia a la deshidratación), a sus nueve botones configurables y a sus cuatro grados de resistencia de giro.

Sin embargo, a sus sencillas palancas de cambio acopladas al eje hay que sumarles un inconveniente importante: un precio no apto para bolsillos *telarañosos*. Pero pensando en los juegos de conducción que se distribuirán en breve como F355 Challenge, Vanishing Point o Sega GT, no resulta tan descabellado meditar sobre la adquisición del volante de Act-Labs ya que la experiencia es incomparable (comprobado por los expertos *fitipaldis* de DreamPlanet).

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



CHUCHU ROCKET!
Género: **Puzzle**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **79%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DEAD OR ALIVE 2
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



DEADLY SKIES
Género: **Arcade aéreo**
Distribuidor: **Konami**
Puntuación: **76%**



DRAGON'S BLOOD
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **63%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



ECCO THE DOLPHIN
Género: **Aventuras marinas**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **82%**



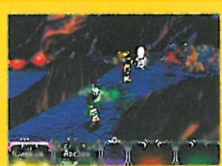
EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



FUR FIGHTERS
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **82%**



GAUNTLET LEGENDS
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **77%**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**



MAKEN X
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **89%**



MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**



MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



NHL 2K
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



RE CODE:VERONICA
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **98%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SILVER
Género: **Action-RPG**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **80%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



SPACE CHANNEL 5
Género: **Musical**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **92%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



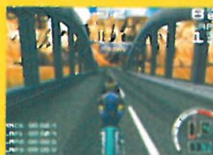
SPIRIT OF SPEED 1937
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **42%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUPER MAGNETIC NEO
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **62%**



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



TECH ROMANCER
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **83%**



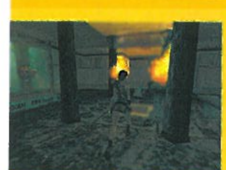
TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **81%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



V-RALLY 2 EXPERT EDITION
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **79%**



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **68%**



VIRTUA ATHLETE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **78%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



VIRTUA TENNIS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **96%**



WACKY RACES
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **78%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WWS 2000 EURO EDITION
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **76%**



ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**



En el próximo número:

Te esperan los movimientos de todos los personajes de **Dead or Alive 2** y la segunda y última entrega de la guía más completa de **Resident Evil Code: Veronica**



Previas y Análisis

Jet Set Radio
Quake III Arena
F355 Challenge
Vanishing Point
y otros muchos

¡En tu kiosco a partir del 15 de octubre!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.

Ya en tu kiosco

la guía más mona

